电子游戏软件

Game Software



金脑®97 用户

买一块V3901程序块＋扩展板

只需　　90＋120元（指导零售价）

便可以获得如此多的功能—

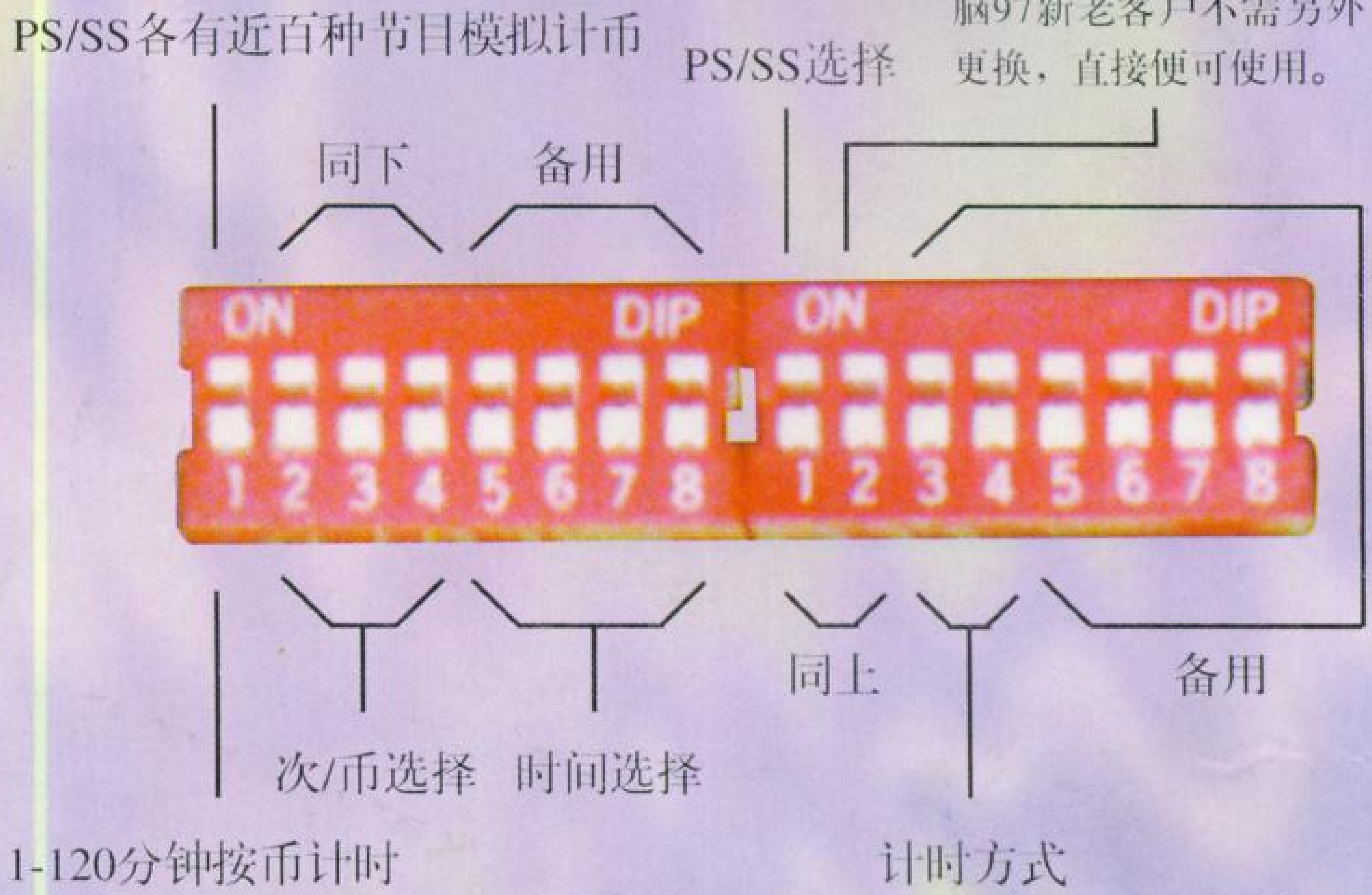
自从金脑97推出后，到目前各式各样的光碟游戏机控制转换产品已有数十种，一片繁荣景象，金脑在中国开创了一项新的产业，由于每一块金脑97要配一台次世代游戏机，金脑97因此而带动次世代游戏机等相关产品的产值也达亿元以上，并且有更加广阔的明天，金脑人因此而感到无比自豪。

虽目前光碟游戏机控制转换产品已有数十种，但金脑依然一枝独秀，销量独尊。这一切，都来源于金脑领先的技术、卓著的信誉、一流的质量保证、合理的价格和服务。金脑将一如既往的继续努力，领导游戏机控制器产品继续前进。

金脑97国内指导零售价：N64型2780元；97PS型2780元；97SS型2580元。（鉴于PS、SS光碟游戏机价格已降低，97PS、97SS型整机国内指导零售上限价再次调低，以惠用户，97年10月1日后请广大经销商按此价执行。）



接按键/扩展板枪、方向盘选择，更有超32位光碟机的N64位机，金脑率先推出，所有金脑97新老客户不需另外更换，直接便可使用。





深圳市金脑电子科技有限公司

地址：深圳市福田区深南中路深圳国际科技大厦26层D座　邮编：518031

电话：0755-7907900、7906388　　传真：0755-7900837

北京办事处：010-64298943、01391091868

97·9期目录

电子游戏软件



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　清华大学教授
副主任：钱海光　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　中国计算机学会秘书长
潘懋德　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京宣外大街西草厂街39号
邮编：100052
电话：(010)63033556
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP
ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

论尽江湖

游戏新闻眼……………………3

前沿报导

水浒传聚义篇……………………9

科普园地

游戏制作入门(十七)……44
电脑数码通……………………41

世嘉世家

温布尔敦网球……………………23

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
杨家将、隋唐演义(FC)……………………26
圣斗士星矢(GB)……………………24

次世代天空

浪漫传说·开拓者(PS)……………………10
太空战士战略版(PS)……………………16
前线任务2(PS)……………………20
街头霸王 EX PLUS α(PS)……………………22
骨头先生(SS)……………………50
真说侍魂武士烈传(SS、PS)……………………53
雷鸟Ⅴ(SS)……………………56
幻影战士(SS)……………………57
恶魔召唤师·灵魂租借者(SS)……………………58
侍魂Ⅳ·天草降临(SS)……………………59
权杖：黑暗年代(N64)……………………34
赛尔达传说64(N64)……………………35

目录

特稿

『超级机器人大战史』VOL.2 …………………… 36

格斗天书

恶魔战士Ⅲ ……………… 46

秘技天地

秘技偏方 ………………………………… 60

蓦然回首

人间五十年之十八
——“战国情势”连载——丰臣家(二) ……………… 63

闯关族的家

闯关族的家 ………………………………… 74
大墙画廊 ………………………………… 72

游戏点评

GAME BAR ……………………………… 77

邮购信息

★94合订本 每本20.80元
★96下半年合订本 每本29元
★97上半年合订本 每本29元
★96格斗天书(修订纪念版) 每本24元
★97秘技宝典 每本19元
★世嘉专辑 每本25.80元
(以上价格均含挂号费1元)
★97年3月(含3月)以后各期杂志每本6.40元。

①以上各书邮购免收邮费。
②到当地邮局汇款至北京宣外大街西草厂街39号《电子游戏软件》发行部 邮编:100052
③请在附言栏写明所邮书名及册数,字迹工整。

致歉:《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》及97年2月(含2月)以前各期杂志均已售完,请勿汇款。

7期要目

太空战士Ⅶ(PS)
特稿:
SATURN追求实效的速成教育
暑期购机大比拼
格斗天书:
豪血寺一族3(GROOVE ON FIGHT)
月亮~MOON~(PS)
卡片召唤师(SS)
AZEL~飞龙RPG~(SS)
七之秘馆——战栗的微笑(SS)
妖怪口袋(红)(GB)
打机总动员之乐趣倍增法
游戏制作入门(十五)

8期要目

恶魔城DRACULA X (PS)
真说侍魂 武士烈传(SS、PS)
PLAY STATION光头修复经验谈
『超级机器人大战史』Vol.1
格斗天书:
'97格斗之王
超级漫画英雄对街头霸王
勇者斗恶龙Ⅳ(FC)
妖怪口袋2(GB)
电脑游戏月旦评



EVENT

世嘉正式开发大陆市场 日本业界拭目以待

本刊日本专讯（记者：KEN） 亚洲最大的电玩潜在市场终于显示出了它的魅力。1997年7月，世界著名的娱乐企业世嘉决定，正式开始向中国大陆发售其32位元主机"世嘉土星"。这是世嘉公司第一次向中国推广其处在巅峰期的主机，也是世界上第一个以流通中家用主机正式进入大陆市场的娱乐企业。

根据去年末对中国国内市场进行的调查，以及对国家的政策导向的分析，世嘉认为盗版等非法拷贝行为并不能构成极大的威胁；相反的，随着国内的经济情况进一步的好转，玩家对次世代主机的需求量正在逐渐增大，潜在的市场已逐渐浮出水面。趁此时机在中国大陆发售土星，不但是切实可行的举动，更是一举打败任天堂和索尼、使土星成为中国主流机种的一招妙棋。

世嘉土星在中国的售价为人民币1600元（约合23000日元），比在日本本土的售价高大约3000日元。目前的销售，是以四通公司代理的形式，通过四通在全国200家分支机构来展开的。世嘉同时还准备在各主要大城市中设立"SHOW ROOM"来展示其产品，也准备在时机成熟时设立专门的售卖点。

从7月份开始，世嘉将专为中国市场推出一种带有中文说明书的特别包装，同时推出的还有"VR战士2"、"LAST BRONX"、"樱大战"等17种土星的优秀软件，其他公司开发的软件将根据中国的实际情况有选择的陆续发售。

在世嘉正式进入中国市场以前，土星及PS等次世代主机已通过各种其他渠道流入国内。据不完全统计，截至今年8月底，次世代主机在国内的销售量至少已达4万台，主要集中在上海、北京等大城市，其中土星的份额在3万台以上。此次世嘉的举动，在日本业界引起很大的反响，许多重要报刊均发表了有关报道和分析文章，而更多的企业则仍然在观望，想看看世嘉究竟能否第一个吃到鲜美的螃蟹。

世嘉对外宣称的发售目标是试探性的：第一年4万台土星。但也有消息称，该公司的内定目标是年销售额在7—8万台甚至更高。目前，世嘉主要面临着来自软件方面的两个问题：价格和内容。如果能够进一步地降低原版软件的价格，并大量推出汉化的优秀软件，相信世嘉的目标并不难以达到。

AMUSEMENT

万岱意欲重振雄风 申城刮起恐龙旋风

本刊上海专讯（记者：KEN） 为推销其系列玩具产品，万岱公司于8月4日和5日在地处南京路的上海伊势丹百货商厦内，举办了6场"恐龙战队"的展示促销活动。由于恰逢周末，现场吸引了数以百计的儿童和家长驻足。演员们作"恐龙战队"成员的打扮状登场，并模仿剧中主角的典型动作，博得了孩子们一阵又一阵的欢呼。

此次促销被视为万岱"恐龙战队"美国巡展在中国的延续，这也是此类公司首次在国内以现场表演的形式推销产品。业界分析，万岱已逐渐从与世嘉的合并失败之中崛起，意欲借"福蛋"和"恐龙战队"之力重振雄风。

另据来自日本的消息，万岱借"たまごっち"畅销之机，又推出了一种新的电子玩具，短短2个月的销量已突破了100万个。

这种新的玩具称为"电子怪物"（DIGITAL MONSTER），是经过改进的新版本"たまごっち"。玩家除了可以培养、训练这种怪物之外，更可以用对接的方式，驱使自己培养的怪物与他人对战，强者留生、弱者死亡。由于这种玩具极富对抗性，故一出世便火热抢手，供不应求。万岱预定一年内销售150万的目标看来不到3个月便可以达到。

EVENT

昔日合作伙伴为钱反目 乔伊控告美国世嘉

本刊美国专讯（记者：KEN） 美国著名的橄榄球运动员乔伊·蒙坦纳于近日起诉美国世嘉，指控该公司无故撕毁了与他的三年合同，并要求世嘉给付5百万美元的赔偿金。根据合同的规定，世嘉有权在自己的游戏软件里内使用乔伊·蒙坦纳的名字，但同时每年也必须有三天的时间为乔伊作公开个人表现。

乔伊·蒙坦纳曾经司职旧金山49人队的四分位，后来转会到堪萨斯城酋长队，1990年3月与世嘉开始签订合作合同。最近的一次协议于1995年开始谈判，双方交涉了近6个月，最终仅实行了7个月便告流产。稍早一些的时候，世嘉在其16位元主机上推出了一个名为"乔伊·蒙坦纳II实况橄榄球"的游戏，据称该游戏是引起这位著名四分位起诉的主要原因。

SOFTWARE 帝国华击复出　樱花重现江湖



本刊日本综合消息　"樱大战 2"开始发动的消息，不仅震动了业界，也为土星注入了一剂强心针。人们期盼着广井王子和世嘉能够为玩家奉献上另一个柔肠寸断的爱情故事。

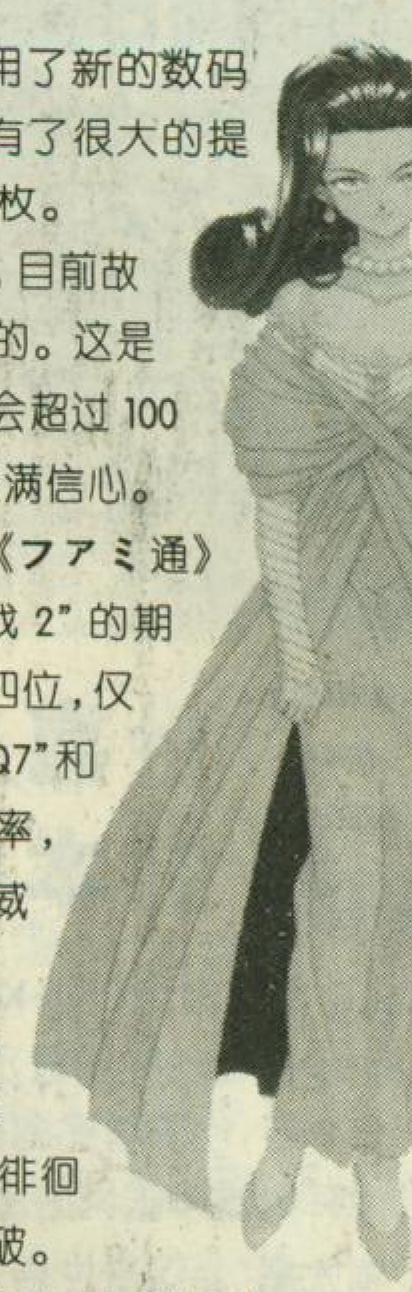
同原作一样，"樱大战 2"的综合制片人为 RED 总帅广井王子、制作及总指挥仍为世嘉的入交昭一郎副社长。原作的制作人员如田中公平（音乐监督）、藤岛康介（人物设计）等也是此次开发工作的主力，真宫寺樱的配音演员也仍然起用横山智佐，对续作报有怀疑的玩家应当可以安心了。

人物方面，新增加了两名来自帝国歌剧团·星组（真宫寺樱等属于帝国华击团·花组）的成员：索兰达·织姬和里尼，这一女一男分别来自意大利和德国。据制片人、世嘉第二 CONSUMER 开发部部长大场规胜表示，由于新增加了角色和丰富了故事情节，游戏的系统将会有不小的变化。但是，原作重故事轻战斗的特点不会被改变，开发组认为不应为了增加战略的难度而破坏故事的节奏，战斗始终是为了情节的发展而服务的。

在"樱大战"开发时，预定的情节有 13 集，最后实际发售时改为了 10 集。现在的"樱大战 2"预定情节为 12 集，但大场部长亦表示有可能届时更动的。动画方面，采用了新的数码压缩技术，画面质量和容量比原作都有了很大的提高。至于光盘的使用数量将会达到 3 枚。

"制作和开发工作正在顺调进行中，目前故事已经全部完成，成品是非常值得期待的。这是充满了开发人员感情的作品，销量绝对会超过 100 万份！"广井王子对"樱大战 2"的前景充满信心。

事实也是如此。据日本电玩周刊《ファミ通》报道，刚刚宣布完开发计划后，"樱大战 2"的期待值就在不到两周的时间上升到了第四位，仅次于 SS 的"超级机器人大战"、PS 的"DQ7"和"生化危机 2"。玩家对"樱大战"的支持率，也因为续作的发表而一度超过了史克威尔的"FF7"，其热情可见一斑。



业界认为，将于明年初发售的"樱大战 2"，将毫无疑问地成为世嘉土星最有力的武器之一。土星在日本的销量长期徘徊在 470 万台左右的困境将有可能得到突破。

鉴于"樱大战"系列在玩家中的影响，本刊将随时报道开发组的进展情况，请读者加以注意。

HARDWARE 破坏价格是本行　64DD 将廉价发售

本刊日本综合消息

鉴于次世代主机的削价战争越大越猛，而 PS 的销量又日益高涨，任天堂将有可能把其 64 位元主机的专用磁碟机——64DD 以 10000 日元左右（约合人民币 700 元）的价格进行发售。这是近来在日本业界流传的一则新闻。除了削价竞争的原因以外，与 ALPUS 电子公司合作开发，降低了成本也被认为是因素之一。



▲64DD 虽然很好，但是否能在大陆流行起来还要看价格和软件数量。

任天堂则表示，与 ALPUS 的合作确属事实，但是任天堂至今还没有宣布过 64DD 将会以 10000 日元的售价推出，新价格的制订还在检讨中。然而他又表示，64DD 主机将以"非常令人安心的价格推出，请玩家放心。"

EVENT 世嘉索尼重铸欧洲事业　大肆购买软件公司

本刊美国专讯（记者：KEN）　世嘉最近出资购买了欧洲著名的 PC 软件公司 ADELINE，这被看作是该公司重铸欧洲事业的一个切实举动。世嘉将在 ADELINE 的基础上建立一个全新的软件开发公司：世嘉软件（SEGA SOFTWARE），该公司将专门负责开发世嘉的 PC 游戏和为其新一代主机研制游戏。

无独有偶，索尼也于同时收购了英国的软件开发公司 CYBER LIVE TECHNOLIGE。随着 PS 的进一步普及，索尼自身的软件开发能力也越来越有强化的必要，通过收购他国的优秀软件公司是索尼今后发展的重要一环。欧洲是 PS 向世界扩张的基地，索尼有意将其建立成海外游戏的制作、销售中心。

VR"格斗之王"诞生　VF3 推出 ROCKET 版 SOFTWARE

本刊日本专讯（记者：KEN）　世嘉的王牌对战游戏"VF3"于近日推出了新的"ROCKET"版本，该版本最富有特色的一点，是玩家可以在所有角色中任意选择 3 个组成一队进行对战，这显然是受到了 SNK"格斗之王"的很大影响。

除此之外，"VF3 ROCKET"还为梅小路葵增加了一个新的场地和一些新的动作，如新的手部反击技、新的投技等等。玩家还可以在游戏中自由选择视点角度，甚至包括主观视点（从主角眼睛望出去的角度）和顶视点（从上往下直视的角度）。该版本的"VF3"已经开始在日本东京的世嘉主题公园中推出。

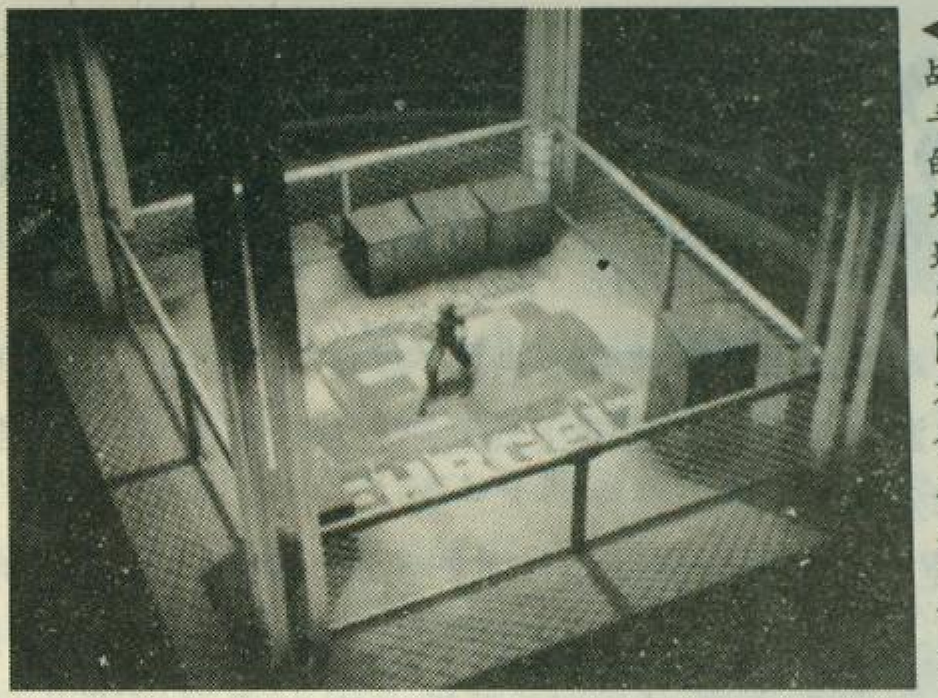
将成功街机作品通过改版再次发售的事，在近年的日本游戏界并不多见。但我希望在原创作品打出名气不容易的今天，也不要靠炒冷饭来吸引玩家，尽量多创新才好。

SCOOP

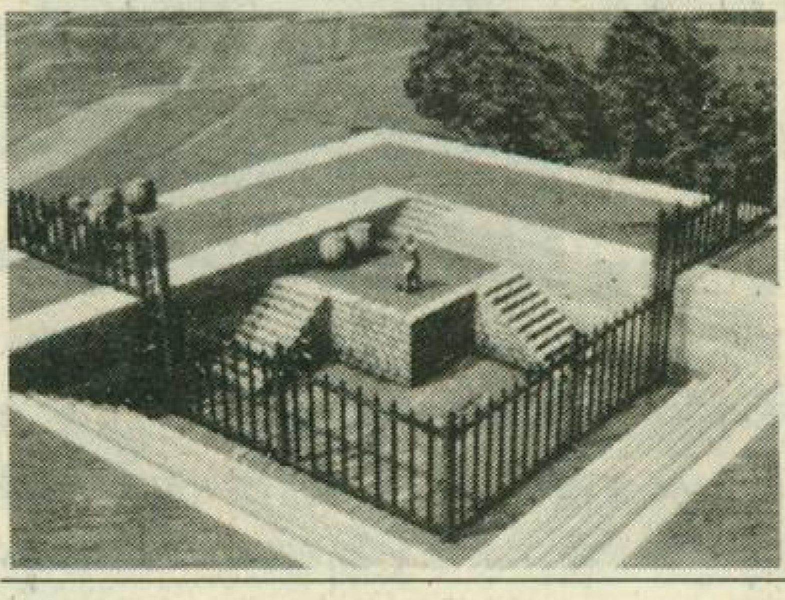
史克威尔突发超人奇想 打入街机市场欲于世嘉一搏

本刊日本专讯 在投奔PS名利双收之后，史克威尔又开始酝酿新的举动。日前该公司正式决定进军街机游戏业，试图凭借着自己的实力在世嘉的领地内挣出一个天地。

史克威尔进军街机的第一作名为"EHRGEIZ"（大和魂），为三维对战游戏。据来自开发方的消息表示，该游戏并非"TOBAL"系列的街机版，也不是"TOBAL 3"，而是完全独立的新系列。



◀战斗的场地周围有金属丝网，这与SEGA的「东京番外地」是一样的，但其中还有一些箱子，不知能否在战斗中使用。



▶这个场地中不但有铁栅栏，还有阶梯和高台。

但是，业界仍然发现了"EHRGEIZ"与"TOBAL"系列的藕断丝连。比如说格斗系统方面，以及角色可以往画面深处移动等特色，就完全是从"TOBAL"系列中继承下来的。史克威尔表示这个作品将完全不同于"VF"或者"铁拳"，他们将使之成为一种全新的格斗游戏系列。游戏中全部角色目前设定为10位，将融入摔角（WWF）等特殊格斗方式、在四周封闭的场地中决斗。

"EHRGEIZ"目前使用NAMCO的SYSTEM 12底板进行开发，由于这是被认为是与PS具有很高互换性的一块底板，所以业界普遍认为史克威尔会将该游戏移植至PS。但是开发组表示，街机游戏与家用游戏的设计完全是两回事，现在并没有移植PS的考虑。

"大和魂"预计可以在今年年底正式推出。史克威尔进军街机的第一作究竟成绩如何，相信很快便会有结论出现。

SOFTWARE

家用机也能玩"MUD" 土星网络RPG正式发表

本刊日本综合消息 家用游戏的玩家，从此可以不必欣羡电脑游戏玩家联网并肩作战的快乐了，因为世界上第一个家用游戏机网络RPG不久便将在土星上问世。

该游戏名为"WORDS"，由日本JOY SYSTEM开发研制。土星用户只要接上专用的"猫"（MODEM），便可上网与相识或不相识的同伴并肩作战。游戏程序的设计标准可供5000人同时游戏，因此届时整个游戏的风格将会非常接近于真实的世界。

所谓5000人同时参加的游戏，也就是说在游戏中所遇到的人物，并非是电脑实现设定好的，而是其他"网虫"们扮演的角色。因此，这个RPG实际上是一种人与人之间的交流，这是目前普通RPG游戏所无法达到的。玩家可以在游戏中结识朋友、挑战敌人、恋爱、复仇……等等，如同网虫们在互联网上交流一样，只是更加直接、更加形象。

这个以追求最高自由度为目标的游戏，预定于98年冬季正式发售。它是否会随着电脑网络的普及而给RPG带来一种全新的感觉？且让我们拭目以待。

SCOOP

杯中甜羹谁所不欲 TAKARA、亚士涉足电子宠物

本刊日本专讯（记者：KEN） 万岱「福蛋」所带来的巨大利润，理所当然地引来了其他娱乐公司的三尺垂涎。但是，由于万岱已经抢先一步申请了「たまごっち」的外形及宠物的著作权与形象权，和电子宠物的设计专利，使得他人只能干瞪眼没话说。几家生产仿冒品的企业也不得不退出了非法的竞争。

但在巨额利润的面前，总是很难有人驻足的。因此经过反复的考虑，日本两家大型的娱乐会社TAKARA和亚士电子，终于决定于今年9月正式向市场推出自己设计的电子宠物，以对抗万岱的一枝独秀。

TAKARA和亚士电子推出的产品由娱乐机器制造企业大平技研工业开发、制造。外形象一枚腰果，与万岱的产品有较大差异。该产品不同于「たまごっち」的最大特点是，可与大平技研工业开发的照片印刷机相连接，把玩家所饲养的电子宠物以相片的形式保存下来。这也是此类电子宠物的主要卖点之一。

由于外形不同，亚士电子表示自己「并没有侵权的行为」，但是万岱仍然决定对之进行起诉。亚士电子是与万岱婚姻破裂的世嘉之控股公司CSK的控股公司，而TAKARA，则早在86年就曾经因为一种洋娃娃的设计专利与万岱打过官司。此时旧病复发，看来又会有一番热闹。

TOPICS & ETC.

世嘉与携作谈判又告破裂 新机种不使用3DFX芯片

本刊美国专讯（记者：KEN） 世嘉将不在其新一代家用主机中考虑使用3DFX的芯片，这是近日由世嘉和3DFX共同宣布的惊人消息。如同当初宣布使用3DFX芯片一样，此次谈判破裂同样使人大跌眼镜。目前，由3DFX为世嘉开发3D图形引擎的合同已经中止。

"我们对此表示遗憾，而且世嘉的做法也不符合法律程序。"3DFX的董事长格兰科说道，"但是，我们也应该看到，世嘉在我们的生意中所占的比例并不很大，甚至不到我们98年营业预算的10%。我们的3D芯片在PC市场中的销售潜力还很大，前景非常广阔。"

今年3月，3DFX开始根据与世嘉的合同，为世嘉制造新一代家用主机的专用芯片。作为交换，世嘉向3DFX投入了将近2百万美元的资金，并制订了开发的时间表。但是，世嘉在对各个芯片作性能价格比较之后，最终确定选择了由NEC开发的、一种可与3DFX产品相媲美的芯片。

S SCOOP M2开发中止，饭野梦断“D之食桌”！

本刊日本综合消息 饭野贤治的“食桌”梦想终于被松下打破，随着M2游戏机开发中止的正式宣布，“D之食桌2”的开发工作也已降到冰点。

M2原是一种高速图像处理技术的名称，但当松下宣布新64位元主机将采用这种技术之后，M2就被业界当作了松下公司次世代游戏主机3DO后续机种的代名词。作为第一台正式推出的次世代主机，3DO也曾红极一时，但好景不长，随着世嘉土星和索尼PS的双双出手，3DO很快就被打入了冷宫。显然不甘心昙花一现的松下，为了挽回颓势，于94年正式宣布M2游戏机将于95年底发售，并且分别在95年5月的美国E3展、6月的东京玩具展上展出了使用M2技术的CG和主机制品模型，并于同年7月宣布了“D之食桌2”的开发计划。



▶松下负责M2技术研究与软件开发的柴田岩宏社长。

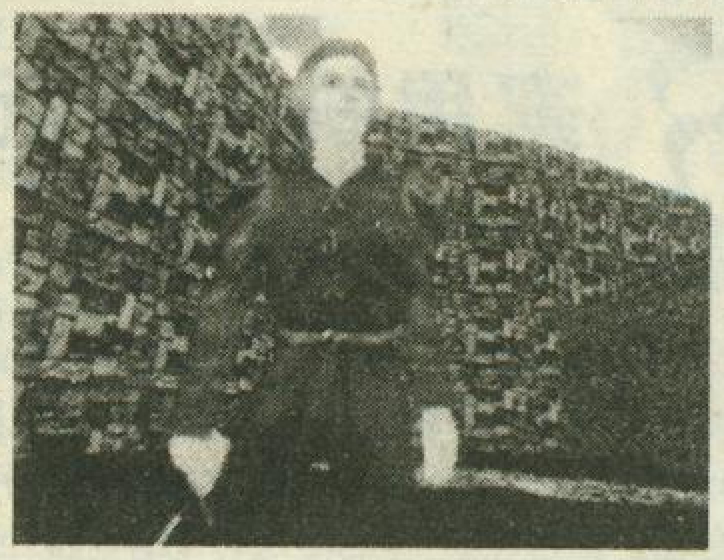
此后，松下又在与世嘉的竞争中，以令人吃惊的一亿美元买下了M2的使用专利权。但事实很快证明了松下做法的不够理智：95年12月，M2宣布推迟到96年下半年发售、96年9月，3DO公司退出了与松下的合作。这等于断送了M2的未来。96年11月，松下不得不宣布M2主机的发售无限延期，从此之后的开发工作就基本处于停滞状态，一直到今年7月宣布中止开发为止。

松下公司认为，目前家用游戏业界的现状是索尼、世嘉和任天堂三国鼎立，其他机种很难插足其中，更不用说M2这种知名度为零的主机了，松下要想在这方面发展根本是举步维艰。因此经过反复考虑，松下最终决定退出娱乐界，放弃M2在家用游戏方面的开发工作，转而将该技术运用到产业、教育等其他方面。此外，松下还有计划制作采用M2技术的街机底板，据悉该底板已在各主要街机公司中试用。



▲曾坚定不移地支持M2的饭野，如今也只能自咽苦水了。

松下在M2方面的退却，对WARP的饭野贤治来说打击巨大。由于“D之食桌2”是其倾注心血之作，现在放弃已为时过晚，而且损失巨大。退出松下主机之后，饭野表示将会考虑在其他机种上移植“D之食桌2”，可供选择的机种包括SS、PS、N64，甚至是SS、PS的后续机种。现在面临的主要问题是，目前的主流机种在机能上都绝对达不到原先的水平，甚至连N64也不够资格，饭野担心作品的精髓难免会大打折扣。



▲断念的「D2」不知命运如何。而用到M2技术的游戏将来只能在街机上见到了。

从人际关系方面考虑的话，“D之食桌2”会在SS上移植，但若是考虑到市场和盈利，饭野也不得不考虑在PS上移植，这对于他来说是个两难的选择。目前，WARP工作组正在开会研究未来的移植计划，据称在2个月之内便会有结果发布。

S SCOOP 中文化敌不过本土化？“GAME通信”宣告停刊

本刊讯 8月份最令我们震惊的消息就是香港的《GAME通信》杂志宣告停刊，尽管前两个月就有小道消息传出，但我们总不愿意相信这是事实，更不愿意看到它成为事实，因为香港刚刚回归，我们期待着两地能加强合作。也因为我们非常喜欢这本杂志，并且从中学到不少东西。

以前我们在杂志中介绍过，香港尽管有五、六本游戏杂志，但影响力最大、办得最有特色的只有两本，一本是《GAME PLAYERS》，另一本就是宣告停刊的《GAME通信》。前者以本土化的游戏攻略为主，后者是日本最有影响力的游戏周刊《ファミ通》的香港中文版，以游戏情报为主。但由于版权方面的限制和出版周期的问题，相对而言，《GAME通信》在情报方面就比日本方面晚了一拍，甚至比《GAME PLAYERS》也晚了半拍，在以资讯快捷著称的香港反而讨不到便宜。关于停刊的原因，主办者显得很无奈，对商业社会的无情感慨万千。也许正如香港媒体评论所称，《GAME通信》的失败就是N64的失败，任天堂打不过索尼、世嘉，所以《通信》也干不过《GAME PLAYERS》。不管这个评论对错与否，我们想，至少对该编辑部同仁而言，是尽了努力，对得起广大读者的。中国有句古话说“虽有智慧，不如乘势”，形势比人强，我们始终认为《GAME通信》是本优秀的杂志，不能以成败论英雄，而且我们始终认为，没有竞争的市场是不健康，无进步的市场，所以无论从哪方面讲，《GAME通信》停刊对欣欣向荣的香港游戏业都是一个不小的打击。



▲对于一本广受欢迎的杂志来说，告别号背后不知有多少艰辛与无奈。祝它的编辑们再作出一本同样优秀的杂志。

《GAME通信》自95年8月创刊，97年8月停刊，共出版39期。

SCOOP

N64注入新鲜血液 南梦宫正式加入任天堂

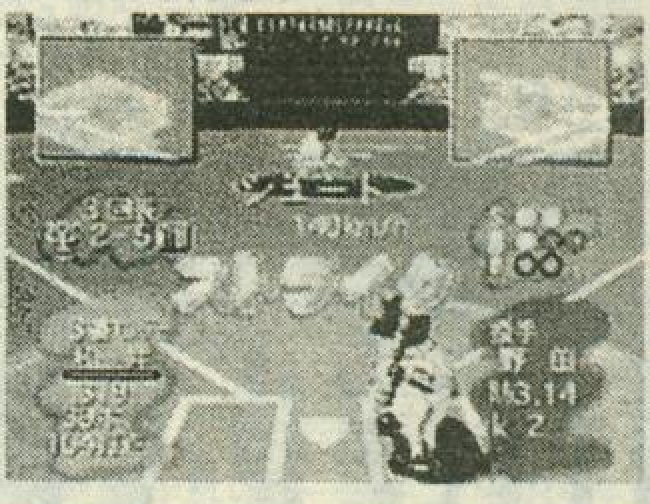
本刊日本专讯（记者：KEN） 经过6个多月的反复考虑，南梦宫终于在最后关头下定决心，加盟N64为任天堂做软件。这是近日在日本流传的一个惊人消息。

据一些未经证实的新闻来源称，南梦宫在N64制作的第一个游戏将是其以前在任氏主机上的系列作品："FAMISTAR棒球"。这个被称为"FAMISTAR 64"的游戏，将采用全三维的技术构成人物与球场，并采用"MOTION CAPTURE"技术截取人物真实的行动，从而使游戏具有极为真实的动感和感染力。

从8位元到16位元主机，南梦宫长期以来一直是任天堂的强力盟友，并在最近7年内合作紧密。在N64推出之后不久，它立即宣布加入N64，但是却一直按兵不动（南梦宫也宣布过加盟世嘉土星，但迄今为止未推出任何游戏）。业界分析，这主要是为了不影响倾注了巨大心血的PS，同时任氏的软件政策也让人不敢轻举妄动。

目前南梦宫只宣布了一个N64的软件，对于其他游戏，公司的宣传部表示"无可奉告"。同时他们还表示，"'FAMISTAR 64'将不会在日本以外的国土上推出"，这对于在以美国为基地的N64来说，确实很难说是福还是祸。

另据来自WESTWOOD STUDIOS的消息称，"C&C"的最新作品将以3D动作游戏的形式推出。并且将于明年中末期移植至N64和个人电脑主机上。目前，WESTWOOD STUDIOS不愿透露更多的详细情况，玩家只能默默等待了。



◀这个著名的棒球游戏系列，一直是以任天堂主机做阵地的。

SCOOP

科乐美继续支持土星 著名作品将陆续出炉

本刊日本专讯（记者：KEN） 科乐美于近日宣布继续向世嘉土星移植其畅销软件，这表明了该公司在目前PS畅销世界的情况下，继续对SS表示支持的态度。



◀由小岛秀夫监制的著名系列「METAL GEAR」即将在次世代中登场。

科乐美（KONAMI）宣布移植的作品中包括有"恶魔城DRACULA X～月下的夜想曲"等大作。据称土星版的"恶魔城"与PS版相比将会有很大的不同，但目前并不清楚两个版本之间的具体差异。

其他列入移植表的还有早些时候宣布过的"幻想水浒传"以及'汪达尔之心"等，这些作品都将于今年晚些时候推出。此外，科乐美的SPG名作"实况世界足球～WINNING ELEVEN"也将在土星上推出。科氏还宣称，只要有足够的市场需要，他们还要考虑向土星移植其经典AVG的续作"燃烧战车·团结"（METAL GEAR ·SOLID，ACT）。

ACCESSORY

PC主机的MODEL 3诞生?! 只是价格难以忍受

本刊美国专讯（记者：KEN） 世嘉的MODEL 3底板以其超绝机能迷倒了无数街机玩家，但是很少有人知道该底板的设计公司并非是世嘉自己，而是美国的LOCKHEED。最近该公司正式宣布，将为个人电脑设计一块专用的3D底板，从而使PC的3D图形能力得以直逼街机。

该底板的名称为REAL 3D LIGHTNING/110，开发环境为奔腾芯片、WINDOWS系统，售价目前暂时定为1800美元。据称，此块底板要求在至少16 RAM内存下工作，附带有24bit双倍缓冲区和32位元贴图机能、8M贴图专用内存和立体声输出系统。开发公司表示该底板每秒可计算75万个多边形以上，并每秒处理3千3百万个贴图像素点。虽然它的机能实际上并不能真正达到MODEL 3的水平，但是对于电脑来说，已是目前最高的级别了。

SOFTWARE

虽然很想玩却玩不到 但这套东西相当诱人

本刊日本专讯（记者：KEN） VF旋风终于卷到了个人电脑上。7月25日，一个被称为"VF3 WIN－PC COLLECTION"的CD—ROM由日本EASY电脑公司推出面世。

这份4片装光碟的纪念价值可谓不匪。它包括一份"数码版"的"VF 3"正式攻略本、每位角色的主题音乐和声音集、超过60幅以"VF 3"为主题的WINDOWS用壁纸，14个"VF 3"图标和2个屏幕保护软件，一份汇总了所有VR英雄的、每天变化的电子挂历等等与"VF 3"有关的一切衍生物品。仅1980日元的售价更使人感到它的物超所值。

在电脑上虽然玩不到"VF 3"，以前虽有"VF 1"及"REMIX"，但早以过时，操作性也远不及街机和家用机，但这套软件确实令非电脑用户羡慕呀！



▲月历中的图片是用SEGA发行的97年历中的人物像局部。虽说有些过时，但经过重新设计，仍颇具新鲜感。



◀这样的墙纸真是很具吸引力。

SOFTWARE

“真人快打 4”开始制作 这次会比以前更好玩吗？

本刊美国专讯（记者：KEN） 令玩家和业界褒贬不一的对战游戏“真人快打”(MOTAL COMBAT)，其四代作品已经在努力的开发之中，预计不久便可以推出问世。

美国 MIDWAY 公司最近向外界宣布了“MK 4”的部分情况。这将会是一个采用流行多边形技术制作的对战游戏，节目中增加了部分新人。虽然目前仅完成了 60%，但“MK 4”给人的感觉是在技术上已经进了一大步。由于采用新的基板进行开发，游戏的人物和背景移动非常顺滑与流畅。

尽管角色和背景采用多边形技术，MIDWAY 还是决定将游戏设计为二维对战的形式。同“VF”系列相同的是，游戏中角色可以特定的动作向画面内部或外部移动，但主要的技击都发生在二维的世界中(饿狼传说?)。游戏另一个重大的改变是增加了武器模式，玩家可以在开始选择各种不同的武器与敌人对战。同“魂之利刃”相同的是，武器也有耐久度，当耐久度降低为零时将不能使用武器。



目前有两个角色已经可以操作使用(QUAN - JI 和 CHINOK)，MIDWAY 声称在电影版“MK”中出现的许多人物也将出现在游戏中。

据称“MK 4”将可能在 PS 上移植。此外，也有传说称 N64 版的“MK 4”已在开发中。

只言片语 （协力/SHADOW PHOENIX）

★PS 作品预报 BILLBOARD

(1) HUDSON 的街机新作《血腥咆哮》已预定今年秋在 PS 上“兽化”登场。

(2) 9 月发布的作品(部分)

日期	名称	厂商	类型
11 日	热砂的惑星	伊藤忠商事	SLG
11 日	格斗幻觉～K1 复仇～	XING	FTG
11 日	火炎的气息(龙之战士)Ⅲ	CAPCOM	RPG
11 日	三国志Ⅳ(强力版)	光荣	SLG
11 日	信长野望·天翔记(强力版)	光荣	SLG
11 日	青空风者	J·WING	STG
11 日	诱惑钓鱼天国～人鱼传说之谜～	TEICHIKU	SLG
11 日	教子小测验～我的天使～	NAMCO	ETC
11 日	圣刻 1092 操兵传	YUTAKA	RPG
	圣刻 1092 操兵传 限定版(附送面具)		
18 日	战斗虫	电脑工场	SLG
	B 线上的爱丽斯	讲谈社	ETC
	破碎点	KONAMI	SPG
	我的梦想	日本 CREATE	SLG
25 日	皇家骑士团 2	ARTDINK	S·RPG
	音乐创作室 2	ASCII	ETC
	音乐小说创作室	ASCII	ETC
	生化危机～浓缩版	CAPCOM	AVG
	职业摔角战国传	KSS	SPG
	沙罗曼蛇战略版	KONAMI	SLG
	超能力 PUZZLE 大战	TAITO	PUZ
	J'S RACIN'	数字开拓者	RAC

★SS 作品 STATION

9 月发布的作品(部分)

日期	名称	厂商	类型
4 日	噗哟噗哟 SUN(SS 网络版)	COMPILE	PUZ
11 日	数字弹珠台 VER.97	风	TAB
	三国志Ⅳ(强力版)	光荣	SLG
	信长野望·天翔记(强力版)	光荣	SLG
	DESIRE	IMAGINEER	AVG
18 日	做个落下游戏	PACK IN SOFT	ETC
	我的梦想	日本 CREATE	SLG
25 日	出动！女警	SADA SOFT	ETC
	御意见无用	MEDIA AMUSE	FTG
	维新之岚	光荣	SLG
	忍者查查丸·鬼斩忍法帖	JALECO	ACT
	桃太郎道中记	HUDSON	SLG
下旬	怒首领蜂	ATLUS	STG
	RONDE～轮舞曲	ATLUS	RPG
	街头霸王·精选集	CAPCOM	ACT

★日本销售榜(截止日：8 月 15 日)

①德贝赛马(PS、ASCII、SLG)；②浪漫传说·开拓者(PS、SQUARE、RPG)；③大家的高尔夫(PS、SCE、SPG)；④街头霸王 EX PLUS α(PS、CAPCOM、3D—FTG)；⑤攻壳机动队(PS、SCE、STG)；⑥鸡蛋仔俱乐部(GB、BANDAI、SLG)；⑦太空战士战略版(PS、SQUARE、S·RPG)；⑧REAL SOUND(SS、WARP、AVG)；⑨钟楼～第一惊栗～(PS、HUMAN、AVG)；⑩妖怪口袋(GB、NINTENDO、RPG)。



今年的热不同于往年，天气仅仅是热的一部分。另外还有许许多多种热，国产游戏业发展所带来的种种现象，也引起着一阵阵"热评"。本栏目一直在报导国内业界的情况，欣喜地发现它们的成长，请看这期中的图片，水准已经相当不俗了。

推鉴配置/ 486DX4—100/ 8M 以上/ WIN95/支持键盘、鼠标

一、曲折动人的剧情

武松杀嫂、林冲夜奔、晁盖智取生辰纲，等家喻户晓的故事都要由游戏者来展开，并按自己的意思来选择分支。游戏中的过场动画全部采用中央电视台大型电视连续剧《水浒传》的实拍画面，可以欣赏到精彩的表演。游戏情节除原著中的精华部分，还加入了许多民间传说和评话中精彩的故事，使游戏情节更加引人入胜，游戏人物更加丰满传神。

二、惊心动魄的战斗

游戏一共 30 多关。随着故事情节的发展，战斗的变化会越丰富。每一次战斗的目的不会相同，有时是解救被困的英雄，有时是击毙或活捉特定的敌方将领，有时则要将敌人全歼。每一个战场的布局都经过详细的考究，地形多种多样，有平原，山川，湖泊，树林等。游戏者要利用各种因素认真的部署调动自己的队伍，针对不同的战斗制订相应的作战方案，如果只是一味的死缠烂打，无疑是自寻死路。因为敌方策略的 AI 是经过了精心的设计，绝不是闭着眼睛就可以识破的。战斗是采用回合制进行的，所以游戏者有充分的时间来做思考，是诱敌深入还是短兵相接完全掌握在自己手中。攻击时分为一般攻击和绝招攻击，人物的每一个动作，每一招攻击，都倾注了美术人员心血，使你在紧张的战斗中，目睹各种精彩华丽的独门绝技。

三、写实风格的仿宋建筑

游戏画面采用 640×480×256 色的高解析模式，写实的画法，尽显中国宋朝的景致。游戏中每一处场景都各具特色，有风景如画的梁山泊，热闹繁华的汴梁城，充满杀机的野猪林。梁山泊的聚义厅，汴梁城中的京营殿帅府，大名府的翠云楼，以及各种宫廷建筑，花园鱼池，奇树怪石，皆展现出美工的功力。

四、名马宝刀齐上阵

游戏中的各种物品多达四百种，仅马匹就有三十种，独角貔貅兽，踏雪乌骓马，九朵葵花兽尽在其中，一匹好的坐骑，在战场上发挥着极其重要的作用。刀枪剑戟，斧钺钩叉，各式武器，应有尽有。金纂提泸枪，巨齿飞镰刀，风火蟠龙棍……这些传说中的兵器，都会出现。每位英雄好汉都有自己特定的武器，装备正确才能发挥出武器的威力。使用各种古怪的暗器，还可以起到偷袭的效果。

五、形式多样的兵种

每个角色都有其专门的职业，大体上分为步兵系，骑兵系，弓兵系，水兵系，军师系。当角色达到一定的级别后，便可以升级，从而提高自身的能力，学会新的绝招。游戏着必须对手下的将领的特殊能力有深刻的了解，才能在出兵作战时知人善用，达到最佳的作战效果。

责编/PINSER



《97 格斗全书》总括近一年来的格斗游戏新作，及此前的部分经典名作。包括角色介绍，必杀技超必杀技，隐藏人物，隐藏技，游戏发展与回顾，秘技等。

16 开本 228 面，其中彩页 36 面。高级胶版纸印刷。随送精印饰品。

即时实用，又是藏品。永不再版，勿失良机！

九月中旬出版　　定价 25 元

邮购办法：

①每本书另加挂号费 1 元。邮费免收。

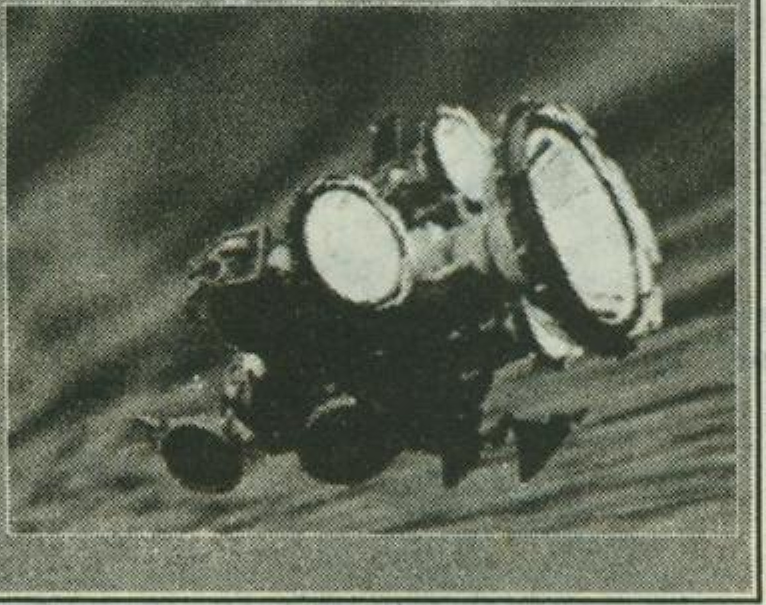
②到当地邮局汇款至北京宣外西草场街 39 号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052　请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

浪漫传说

~开拓者~

奇幻世界 浪漫之旅

与以往的《沙加》系列相比，本作有着不同的世界观。但也继承了高自由度、多角色的特点。系统稍有简化，取消了阵形技，LP也成为可回复的。画面和音乐精美绝仑，气势磅礴，史克威尔的味道相当浓重。



PS 厂商:SQUARE 类型:RPG 发售日:97.7.11

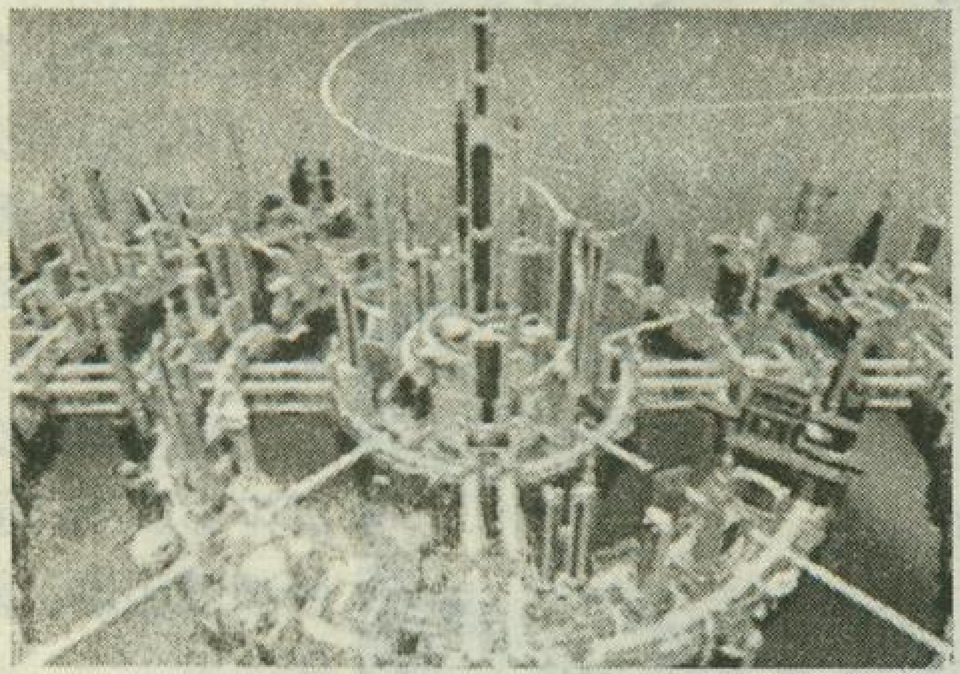
今次的文章针对高自由度和多角色的特点，大家要小心阅读了！

基本系统

ステータス(人物状态)：

利用这项能够看到角色的多项数值和武器、技术装备，其中HP、LP、WP、JP和右上角的特长状态槽最重要。HP为耐久力；LP为沙加系列特有的生命值，人类和机械类的LP绝大多数情况是有固定上限的，在战斗中当HP减为0时，LP会减1(也有些敌人会直接削减LP的攻击)，此后再受攻击还会下降，当减少到0时此人物才算死亡，但即使这样还是可以通过住宿来回复LP的；WP是技力值，是发动剑技、铳技、体术所必须的；JP是术力值，在使用术系的各种技能时会有所消耗。

右上角的特长槽标明了角色技术类和法术类的能力掌握对比，每类能力只要装备了六个（但不能再装备另一类能力），槽内就会出现一顶王冠，表明此角色已达到此项特技的达人水平，而且在发动特技时所耗的WP或JP值也会减少1。



▶超现代化的机械都市，地球上要到什么时候才会出现呢？

アイテム(物品)：

当你觉得物品太乱时，调出物品栏再按SELECT键就能按类放好。

技术连携(组合技存储)：

种类繁多的组合技是沙加的一大特色。各种技术的排列组合能创出不计其数的组合技，当发动组合技攻击时，不但攻击力远远超过逐次攻击，而且没有失误的危险，敌人只能中招无法防御或闪避。但组合技的出现也是有一定的条件和随机性的，至少是要在攻击同一个目标的前题下。一但出现组合技，其组合方方法就会被记入“技术连携”中的表格。但最多只能记8组，而且如果出现了新的组合技，写有“连携りれき”的表格中最下面的一个就会被挤掉，只有在“お気に入り”内的三组是不会受影响的。所以当你发现了强力的组合技时就超紧把它移人“お気に入り”，这样发动的可能性就会大增！对付BOSS简直易如反掌。

入れ换え(人物位置变换)：

这里一共有十五个位置，可以使十五名角色分成三队，各队五人。此项功能正是为了调配队伍而设，但主角是只能安排在第一小队的(リュート除外)。

注意：本游戏只能容纳十五名角色，从第十六名开始再加入的人物既不能查看也不能参战，总之不能进行任何操作，跟没加入一样。

装备武器：

这是最清楚不过的功能了。也要记着装上回复药；因为除了装备了バックパック的人之外，其它人物是不能使用物品栏内的物品的。

装备技术：

每人最多可装8个不同的技术，而“封印”则可以将选定的技术按类封存。另外在装备技术时最好留出一个空栏，否则在战斗时就不能修得新技了。上文也提到了装备技术与角色特长的关系，希望诸位慎重取舍。

コンフイグ(操作指示)：

包括操作说明和一些基本设置。

セーブ(记忆)：

值得一提的是这里允许游戏者将进度写入内存中的记忆空间（但切断电源就会丢失），并创建了R2+△的快捷键进行存储和L1+R1+SELECT+START进行复位的快捷键。这样只要在复位后选QUICK START就能读取内存

中的进度。

你死我活的战斗

之所以称为你死我活的战斗是因为战斗中不能逃跑！连防御都要按 R1 键才能调出。而△键则可以看到各角色和简单状态。一个角色即使 HP 被打为 0，只要 LP 不为零就可以用药物救活。如果 LP 为 0 的话就只能住宿了，否则是不能参战的。

攻击范围一目了然

这次的沙加引入了新的攻击系统，即区域性攻击。某些招术的攻击是有一定范围的，例如扇形、圆形、直线形，在画面上用红色标出，只要敌人在范围以内就会受创。

四大种族各具特色，取长补短便能所向无敌

人类ヒューマン

可以装备各种武器、防具，并拥有多种特技。初期各项数值偏低，但通过战斗可以很快成长（这次没有级别和经验值的设定，仅仅是各项数值提升），并能不断修得新特技。

怪兽

只能装备饰品 4 个，有本身固有的技术不能封印。当战胜了某种怪兽后可以选择是否吸收。吸收其他怪兽是唯一的成长方法，但若错误的吸低级怪兽是会发生能力倒退的，希望大家小心慎重。

机械体

能随意装备各种物品，并且各项数值直接与装备相联系。装备之后的机械体攻防值奇高，但不能拥有任何法术类特技，只能使用专门的技术类特技。战斗中破坏掉敌方机械体后可选择收集部件，从而学会新的技能或加满各项数值。但要注意机械体只能使用专门的药品和回复术来回复 HP。

妖魔

能象人类一样装备物品，并有自己的固有特技，如“妖魔の剑”等可以吸收敌方怪物。但其他可以自由装备的技术栏就只有 4 个。成长方法与人类相似，各项数值随战斗提升。

看看下面的角色有哪些是你的同伴？



姓名：红（レッド）

种族：人类　性别：男

他的父亲小此木博士曾为 ブラッククロス 组织工作，但随之就发现这组织所干的种种罪恶勾当，于是停止了工作。然而他知道的已经太多了……

幸免遇难的红眼看着自己的家化为灰烬，母亲、妹妹生死不明。就在他即将惨遭毒手之时，神秘的超人アルカール 出手相救，并给了红变身成为超人アルカイサー的能力。为了复仇，红开始追寻ブラッククロス组织的首脑库拉依 Dr. クライン……

这里请大家注意两点：

一、红变身为アルカイサー是要满足一定条件的，最主要的是不能让其他人看见（超人们都很怕羞）。比如：只有红一人出战或出战同伴都是机械体时；战场上除了红和机械体外，其他同伴阵亡；机械体之外的同伴都中了诸如まひ、くらやみ、こんらん或バーサーカー的状态时；某些剧情安排等。那时就能看到有“变身”的选项出现。

二、变身后的攻击虽然强力但在胜利后却不能增加任何数值。而变身时的体力等数值又是与变身前相联系的，所以一味依赖超人是不会有发展的。



姓名：路特（リュート）

种族：人类　性别：男

父亲从政多年，但终因卷人政治事件而丧命。他的母亲为了不让儿子重蹈复辙，从小就对他放任自流不加管教。这虽然使他成了个游手好闲之徒，却也少了几分性命之忧。

这天，路特突然决定远行。他能查出父亲被害的真相吗？既使查出，以他的性格又当如何呢？



姓名：埃米利亚（エミリア）

种族：人类　性别：女

原本是著名模特，但为了爱而放弃了事业。不料未婚夫在自己家中遇害，埃米利亚莫名其妙地被投人监狱。她不敢相信这一切。

一次，变态的典狱长宣布了他的游戏：只要有人能在规定时间内找到解放のルーン，他就给那个人自由。在两个狱友的鼓励下，埃米利亚拿起了枪……



姓名：T260G

种族：机械体　性别：无性

它是上一次战争的产物，遭到破坏之后一直埋在地下。直至被一对捡废铁的姐弟发现，这才重见天日。虽然经过章鱼机械师的修理，但远不能恢复昔日的性能。记忆系统更是一踏糊涂，只记得有一项使命需要完成。就在这种状态下，它出发了。



姓名：库恩（クーン）

种族：怪兽　性别：无性

居住在怪兽的领域——マーグメル。它日益感到家乡的种种迹象预视着灾难的降临。长老告诉它，マーグメル就快要崩溃了，目前唯一的办法是到世界各处取得指轮。全都的指轮聚在一起就有可能使マーグメル恢复旧日安静详和的景

观。于是,库恩第一次步入了外面的大千世界。



姓名:BLUE(ブルー)

种族:人类　性别:男

出身于魔术之国キソグダム,从小就接受魔术训练。他还有个孪生兄弟叫鲁休(ルージュ),具备与他相同的实力。但是,キソグダム有个残酷的规定:孪生兄弟当中只能有一人存活!倾刻间同胞兄弟变成了不共戴天的仇敌。

修业期满,BLUE要去学习其他法术了。与此同时,鲁休也动身了。当二人在异乡相遇的时候,命运之神该如何对待他们呢?



姓名:阿赛卢丝(アセルス)

种族:半妖　性别:女

阿赛卢丝原本是个普通人类,流着鲜红的血。在一次偶然的事故中,她被最强妖魔欧卢罗·休(オルロワージュ)的马车撞成重伤。卢罗·休为救她性命,把自己身体里青色的妖魔之血输给了阿赛卢丝,还把她带回自己统治的妖魔境地オルロワージュ。从此以后,阿赛卢丝成了流着紫色血液的半妖,开始了自己新的生活。



姓名:拉比特(ラビット)

种族:机械体　性别:无性

本身是IRPO成员,但正受到ブラッククロス组织的追杀。它属于战斗型机械,特别是对付机械敌人的能力较高。

是只有红的故事中才出现的角色,在游戏中期京的庭园内加入。

姓名:麒麟

种族:怪兽　姓别:无性

在传说中是十分强大的怪兽,可以使用多种空术,只是法术都是固有的,所以不能进行调配。

当完成了剑、盾、杯、金四张カード的收集并获得秘术资质后,前往ドゥヴアン的神社,与女孩交谈就会被传送到麒麟の空间。在前方帐篷里穿过迷宫就能加入。



姓名:阿妮(アニー)

种族:人类　性别:女

虽然初期数值低些,但发展潜力与红相比有过之而无不及。在剑技的修习上更是才思敏捷。

出现于クーロン的餐馆前,一般在收集4个クーン期间可以加入。红的故事里则是前往四大天王之一——休泽(シュウザー)的巢穴前按剧情加入的。但并不一定每个主角都能收到。

姓名:BJ&K

种族:机械体　性别:无性

属生物医疗型机械体,但其攻击力也并不逊色。要注意它是不能为机械体进行病疗的。

出现于天鹅形飞船キグナス号的医务室里。在红的故事中曾在飞船被动期间暂时加入,以后再去找它就会永久加入。



姓名:济王

种族:怪兽　性别:男

善使草雉的剑,会唱圣歌的骷髅王,实力较强且举止文雅。但回复药品对他的作用微乎其微,不如多用特技加血吧。

在シュライク的济主の古坟内拿到镇魂勾玉、天义云剑、水镜盾之后放入神坛,就能开启暗门,战胜他后可选择入伙。



姓名:卢福斯(ルーファス)

种族:人类　性别:男

善于使用枪支和铳技的神秘男子。

在クーロン的餐馆和シュライク的武王的古坟内都会出现。一般在收集ルーン期间的后一地点加入。红的故事里于劫机时暂时加入,之后在消灭了天王シュウー后回餐馆中与他交谈,就可以在他和莱泽(ライザ)之间任选一人作为伙伴。



姓名:莱泽(ライザ)

种族:人类　性别:女

一般当卢福斯成为同伙时,在取得保护のルーン前,与クーロン餐馆里的她交谈可收得。但红的故事里她与卢福斯只能有一人加入。而且在阿赛卢斯、T260G、库恩的故事中由于没有卢福斯的加入她也不会入伙。

姓名:特殊工作车

种族:机械体　性别:无性

由于是维修类型的机械体,因此攻击能力稍弱。

当队伍里有了机械体之后前往シュライク的中岛制作所,通过交谈可以收入。



姓名:可顿(コットン)

种族:怪兽　性别:无性

很可爱的小怪兽,在游戏初期相当可靠。只是在是否吸收敌方怪物时有些麻烦,一旦错吸低等怪物就会使能力下降,所以还是吸收BOSS安全些。

任何一个主角都可以在シュライク的生命科学研究所最上层的实验室内找到它,途中要开启书架暗门。有了它赫斯也可能加入。



姓名:赫斯(ヒューズ)

种族:人类　性别:男

也是IRPO的成员之一,曾帮助红调查走私事件,是个富有正义感的战士。

一般在收集カード过程中去IRPO,战胜ムスペルニプル山上的朱雀后即可成为队中一员。红的故事中曾于走私和劫机事件中成为临时队员,之后前往マンハッタン的ショッビソクモール的酒吧,交谈后加入。但并非所有主角都能收得。



姓名:凯依(ゲン)

种族:人类 性别:男

标准的剑圣级人物,一上场特长槽就已标有王冠。为人豪爽,无所畏惧,特别爱喝酒。

从クーロン的一个骷髅兵嘴里听说了他的情况,在收集カード过程中前往スクラップ的酒场可以收到。而库恩和 T260G 的故事里是一定会加入的剧情性人物。



姓名:福昂(フュイオン)

种族:人类 性别:男

典型的拳法家,善使体术。居住在怪异生物体内,使之更具神奇色彩。

在收集ルーン过程中,飞船被吸入巨大生物体内,与他交谈即会加入。但在 BLUE 的故事里是行不通的。

姓名:史莱姆(スライム)

种族:怪兽 性别:无性

由于它加入时队伍已满,所以没有看到详细情况。但它具有史姆的攻击手段。

在巨大生物体内取得活力のルーン时即会加入。

姓名:桑古(サソダー)

种族:怪兽 性别:无性

虽然是怪兽,但与路特从小便是好友,心地善良。本身攻击性强,是比较厉害的角色之一。

一直都站在ヨークランド的风车下,当路特加入之后与它交谈便会入伙。路特的故事中则是发展过一段剧情后再回到这里,它就会加入。



姓名:多侬(ドール)

种族:人类 性别:女

同样是被ブラッククロス组织追杀的 IRPO 成员,虽是女性可胆识过人。本身就具有法术的角色。

出现在シソロウ的シップ发着场,谈话即可加入。

姓名:?

种族:妖魔 性别:?

由于是第十五个以上加入的,所以没有详细情况,但从谈话来看是个操纵时术的上级妖魔。

红的故事里,在集齐了 4 个カード和 4 个ルーン,并且有麒麟加入的情况下,先去ムスペルニブル,见到ヴジュイール宫殿的主人并被传送到时间妖魔のリージョン,发现沙漏坏掉了。

返回ヴジュイール宫殿,再去见主人会被传送到妖魔的世界——ファシナトトゥール,在根っこの町用 1 个 LP 上限换来砂の器。随后与左侧上层屋子里的人交谈,从而打开下层的房门。进去与史莱姆交谈就会出现暗道,走出迷宫即可乘飞机回到クーロン。接着飞回ムスペルニブル,进入时间妖魔のリジョン修好沙漏,便可走过吊桥见到这个角色。



姓名:麦沙鲁坦姆(メサルティム)

种族:妖魔 性别:女

从外形来看是一条美人鱼,但不知为什么会住在オウミ领主的房子里。同样是由于满员,她的具体特长不清楚,估计也拥有某种法术吧。

一般收到上文提到的上级妖魔之后进入オウミ领主的别墅地下室,在水池边可以使她入队。而阿赛卢斯的故事里,发展了此处的剧情之后再次返回即可收到。



姓名:鲁休(ルージュ)

种族:人类 性别:男

他就是 BLUE 的孪生兄弟,出身于魔法世界キソグダム的魔法师,却逃不开命运的捉弄。

由于他与 BLUE 那不共戴天的关系,所以不会加入 BLUE 的队伍。一般如果主角是人类或半妖即可在ルミナス的シップ发着场收入,但若去マジッウキソグダム他就会离开,并返回ルミナス。



姓名:桑兰斯(サイレンス)

种族:妖魔 性别:男

身处在ルミナス 的阴术馆里,但与其交谈没有任何反应。让他加入首先不能去闯光の迷宫,即没有阳术资质,也不能购买阳术。这样才能去阴术馆的オーンブル获取阴术资质。进入之后在左侧与他的影子对话,走出オーンブル再与他交谈即可。



姓名:白蔷薇姬

种族:妖魔 性别:女

本来是妖魔领域的统治者——オルロウージュ的宠姬,拥有可以将敌人吸收的特技,是个较强的角色。

只有阿赛卢斯的故事里从初期就会加入,以及红的故事里发生劫机事件时可以暂时加入。其他主角就很难收得了。

姓名:那卡金零式(ナカジマ零式)

种族:机械体 性别:无性

这种型号的机械体最大的特点就是拥有很高的机动性,这弥补了它在攻击力上的不足。

躺在シュライク中岛制作所中的那块白布下面。在 T260G 的故事里先来这里交谈,随后去济王の古坟完成事件,返回的时候就会加入。但不是每个主角都能收到它。



姓名:麦依兰(メイレン)

种族:人类 性别:女

身穿中国传统旗袍的美丽女性,专门研究各种神秘指轮,看样子就知道是个精通法术的角色。

她始终在スクラップ的酒场里,一般都能通过谈话加入。但在红和阿赛卢斯的故事里却不行。



姓名：纳萨卡（ヌサカーン）

种族：妖魔　性别：男

职业是医生，在他的诊所里却充满了诡异的气氛……穿着妖魔的白衣，所以可以自动回复体力。

他的诊所在クーロン的废弃小巷里，屋外飞着怪兽。BLUE 的故事里，收集ルーン的过程中，找到保护のルーン前去找他就能加入。但不一定每个角色都能收得。

全地点事件揭秘

这回的沙加世界是由若干个独立的地区组成，通过乘坐シップ实现各区间的穿梭，自由度相当大。由于角色所限，这里介绍的各区情况未必详尽。

マンハッタン

A. ショッピンクモール：此处是商业区，能买到多种饰品。

B. キャンベルビル：大厦内有ブラッククロス组织的四天王之一——キャンベル是发展情节的场所。

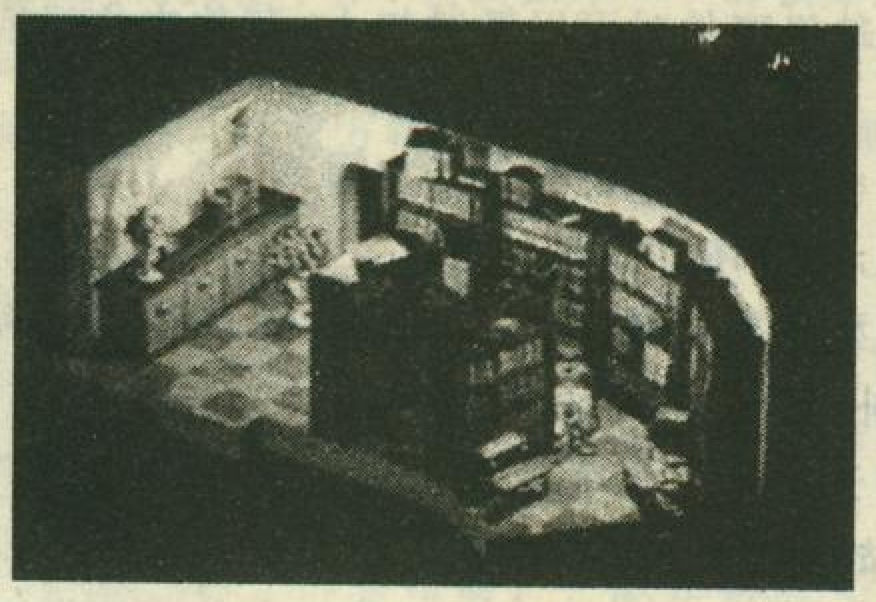
C. セントラルゲート：这是通往中心区域的入口。

クーロン

这里有三个主要街区，两处废弃小巷，许多下水道。主要街区有许多装备可买，特别是上层左侧街区的下水道内可买到强力武器。而废弃小巷的下水道里不仅有多种宝物，还通往荒废的地下铁道，从这里能到达自然洞窟。另一处水巷里有间小病院，其中的情节因人而异。

シュライク

A. 生命科学研究所：某一图书室里有一个暗门，调查书架就能打开。楼梯道内向上爬最终可以救出怪兽同伴コットン；向下走即到达植物园，先在右上角的控制室里把上层的电脑锁关上（显示 LOCK OFF），再进入左上角的屋子，战胜地龟就获得龙鳞の盾。



▶在这房间里调查书架就能打开暗门，箭头所指的就是正确位置。

B. 济王の古坟：找齐镇魂勾玉、天义云剑（要从上层陷井落下，掉到高台上取得）、水镜盾（先要取得天义云剑）三件宝物，再分别放在神坛上，就能打开暗门，战胜济王可以选择让他加入。

C. 中岛制作所：是买进装备和卖出战利品的地方，还有机械体ナカジマ零式和特殊工作车可以选择加入。

D. 武王の古坟：在收集ルーン过程中来此可得到胜利のルーン。

ルミナス

这里可以买到阴术阳术，并通过挑战光の迷宫或オーンブル而取得阳术或阴术的资质，但二者不可兼得。

マジッウキングダム

这个城镇的图书馆里记载着各种术类的情况并且可以买到魔术。而左侧的大宅子里有许多固化的敌人和宝物。先在一层圆形大厅内使许多小天使活化，她们在令敌人复苏同时也会使宝物还原。而且在她们原先的位置上是有一个暗门的，从而可以见到看台背后的 BOSS。

ドゥヴァン

这是个充满奇幻色彩的地方。有秘术和印术的商店，交谈后得到小石、カード各 4 个，从而开始收集カード和ルーン的旅行，以获得两种术类的资质。右边通往山顶神社，是获取时术和空术的关键所在，详情见下面的法术收集之旅。

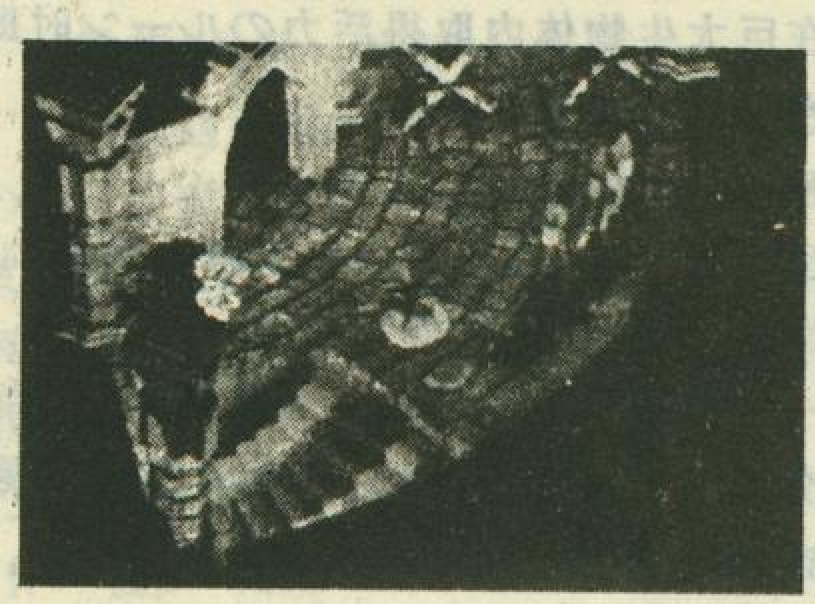
京

有发着场、ず土产、庭园、修行场、书院 5 个场所。

红的故事中，当情节发展到中段时，可在庭园内收得机械体拉比特；在修练场可以买到心术，并通过修练获得心术资质。

ヨークランド

除了藏有杯のカード外未发现其他情况。



◀在昏暗的城堡里行进，要一面杀敌一面寻找暗道，可真够麻烦的。

IRPO

在红的故事里可以简单地获得盾のカード，而其他的主角则可能要有一番苦战才能取得。

スクラップ

A. 酒场：这里有许多角色，但是否会加入却因人而异。在红的故事中路特和凯依可以加入，而且后者是前往ワカツ区域所必须的。

B. ジヤンク屋：这里买东西要先交三千元（人物不同会有差别），随后自己去左边的仓库里找，但有时会找到已坏掉的物品。

C. カバレロ事务所：与其他角色有关。

D. カバレロファクトリー：与其他角色有关。

オウミ

只有北边领主的房子有一定价值，地下迷宫里有不少宝物。乌贼 BOSS 身后的宝物虽然是陷井却也不失为一条通往下层的捷径。而左边屋里的水池边会遇到一条美人鱼，不过从对话来看这是与另一主角阿赛卢斯有关的，不过在后期还可以加入。

ネルンン（只有从オウミオ能到达）

在红的故事里没有什么事件发生，不过这里的金子价格相当便宜。

シンロウ

A. 遗迹(西):找宝物练级的场所。

B. 遗迹（东）：在最深处有ブラッククロス组织四天王之一——ベルヴァ。

C. シンロウ王宫：这里会有一场比武大会，并且有密门。在红的故事里也是在这儿把ベルヴァ消灭的。

バカラ

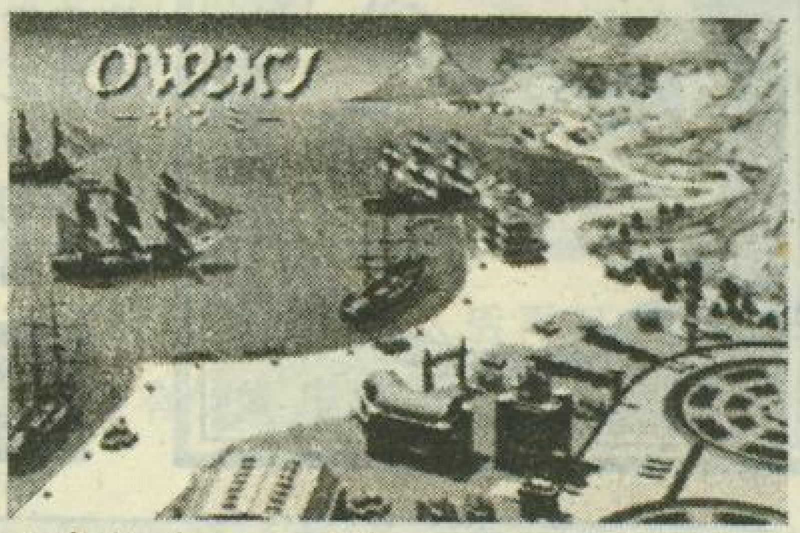
在收集カード的过程中可收得另一名主角埃米利亚，此外就是在初期会发生与ブラッククロス战斗员的战斗了。

ムペルニプル

在游戏前期是没有什么事件会发生的，在完成了カード和ルーン的收集之后再来见ヴァジュイール宫殿的主人就会被传送到时间妖魔のリージョン和ファシナトトゥール。

ファシナトトゥール

这里是妖魔生活的地方，可以买到妖术。另一个“商人”处可以买到幻魔剑等强力装备，但他要求用“生命”来换，即 LP 的上限。而要离开这里则需要与左下角屋子里的史莱姆谈话。



▲每推进一段剧情就会出现精彩的插画，不要错过呀？

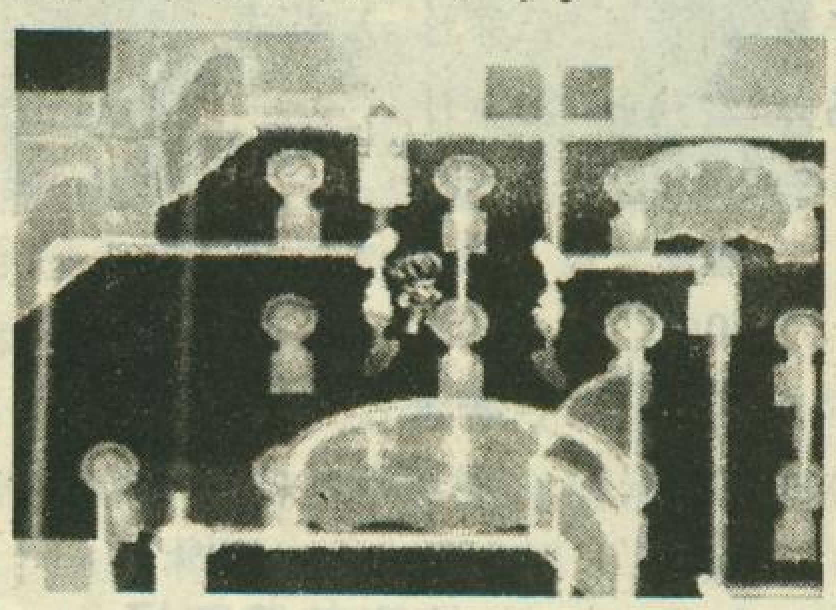
时间妖魔のリージョン

修好这里的沙漏就能走过吊桥去买时术，不过卖时术的上级妖魔是可以加入的。

如果你想成为法术的专家，就请踏上这法术收集之旅吧！

在游戏中共有十二种法术：心术与邪术、阳术与阴术、秘术与印术、魔术与妖术、命术与幻术，但它们两两相克，不能同时拥有。基本上这些法术都能花钱买到，不过只限于初级的。而要想修出高级法术就必须具备该法术的资质，这样才能通过战斗中的不断使用，来修得同种的高级法术。这里主要介绍一下秘术和印术资质的获取方法。

首先要去ドゥヴァン，分别在秘术、印术商店谈话，决定去获取资质。这样便得到カード和小石各4个，可以去寻找4个カード和4个ルーン了。



▶仔细地看看图片，究竟怎样利用折射来解开谜题呢？

红的故事里只要去IRPO，与服务台的小姐交谈就能获得盾のカード。其他的主角则还要战胜ムスペルニプル山上的朱雀才行。

先从ネルンン买4个金子（那里最便宜），然后去バカラ，与赌场里的兔装女郎交谈，并在上层见到一个可疑的矮子。一直追到驻车场，发现井盖已打开，正要下去时埃米利亚会加入。在地下迷宫里找到矮人居住的金子世界，用手中的4个金子换得金のカード。

当已于スクラップ的酒场里使ゲン加入后，乘船去ワカツ。在ゲン的带领下走人荒宅，找到三个不断变换的影子。将其调成三个“＊”就能得到剑のカード。

装备上对水属性攻击有耐性的防具，与ヨークラント的制酒作坊主人交谈，得知杯のカード在沼泽。进入后行动变得难以控制，象喝醉一样，正前方的洞里可以得到杯のカード。此时，秘术的资质就到手了。

返回ドゥヴァン，到右边山顶的神社与一女子交谈，会被传送到麒麟の空间。进入前方的帐篷见到麒麟，并穿过迷宫（其间要开动开关，并利用变小的魔法点使自己能通过小门），之后就可以选择是否让麒麟加入。在帐篷外与最下方的孩子交谈即会被传送到クーロン的废弃地铁站。

从这里进入自然洞窟，在某一处洞穴里战胜蜘蛛怪，从而得到保护のルーン。

回到クーロン的上层街区，与餐馆外的女子交谈就能进到监狱里去寻找解放のルーン。注意在一间竖着许多柱子的房间里是有红外线警报器的，某些柱子之间拉有看不见的光线，一旦碰上不但不会通过还会遇敌，要小心摸索前进。最后杀掉蜈蚣怪，在一块大石前获得解放のルーン。

如果这时从クーロン乘飞船去其他区域的话，飞船就会被吸入一巨大生物体内。フェイオンム将引导你并加入队伍。靠他的帮助到了活力のルーン所在地，但要与史莱姆作战。注意它们是会复活的，而活力のルーン就在最大那只史莱姆身后，杀掉它马上用“触る”来取得。随后史莱姆也会加入。



最后的胜利のルーン就在シュライク的武王の古坟。进入后向右，不顾危险的警告闯进去，在最深处先胜过一只化骨兽即可得到。于是获得了印术的资质。

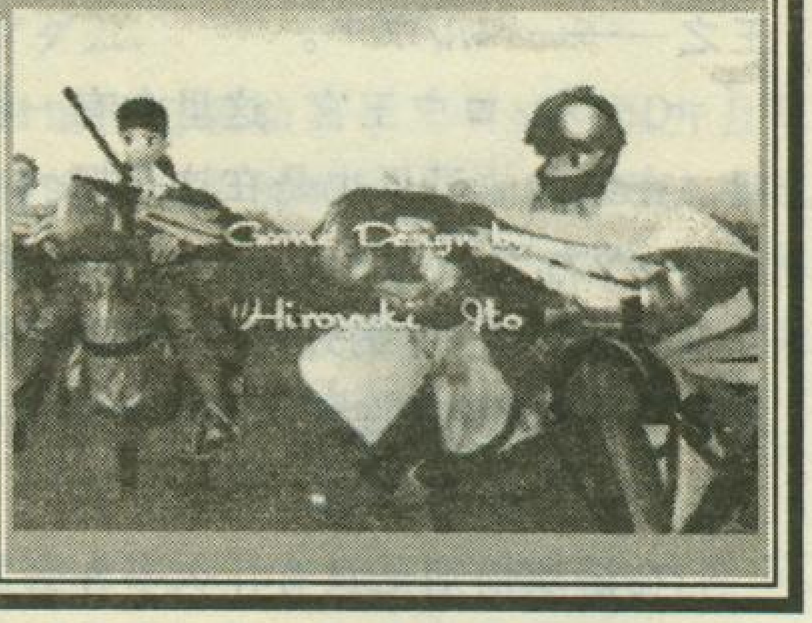
文：刘鹏　责编：PERFECT　协力：SHADOW PHOENIX

FINAL FANTASY TACTICS

情节隐秘
错综复杂

经过长期的等待，《FFT》这部传说中的巨著终于发售了，今作不仅保留了《皇家骑士团》的成功之处，而且还显示了《FF》系列的一贯世界观。为了方便玩家真正体味到她的魅力，我们将由本期开始对其进行一系列剖析。望朋友们多多投稿，共同进入骑士们的冒险世界。

PS　厂商:SQUARE　类型:S・RPG　发售日:97.6.20



在这多元化的世界里究竟有多少隐藏的秘密呢?

最引人观注的热点——财宝

“任事”这是在当今 RPG 中越来越胜行的部分，《FFT》自然也是不能逊色，并且又有了新花招——财宝收集。在某些任事结束后，如果能获得“大成功”那么财宝就装进了你的口袋。值得一提的是，有些财宝可非同一般，下文就为你介绍一种。

特殊财宝——《空想魔学小说》

一件非同凡响道具，一但得到它便可进入幻想的魔学世界。FF 系列的传统飞空艇也将登场，你要乘坐它去 8 个未知的岛屿历险，途中还会遇到帝国舰队的阻挠……当然这一切都只能在菜单上完成。不过，只要善于节约飞空艇的燃料，努力搜查每个岛屿就会在故事中得到 4 颗传说中的宝石，从而进入祖先的藏宝洞穴，只是故事的结尾多少有些令人失望……



要注意一凡是带有这种注式的财宝均可用△键阅读。

怪兽和它们的宝宝

在《FFT》的世界里所有怪兽都可能成为伙伴，而且平均每种怪兽均拥有一种隐藏能力！看来今次的怪兽阵容可说是十分庞大(非剧情战斗中出现的敌人级别与我方出战队员的最高级别大至相同)。

另外，更有趣的是成为了伙伴的怪兽还可以生蛋呢！如果己方由于任事而人数不够，就不妨让怪兽们多多生蛋好了。小怪兽一但降生下来，他的 LV 就由电脑随意安排，有时怪兽宝宝会比妈妈都强壮哟！一般来讲，孵化时间越长的怪兽越厉害。好了，为你的怪兽改个好名字，用心养育它吧！

地图上的陷阱

在《FFT》中不同的地形几乎都配合了不同的机关陷井。其中有睡眠、死亡宣告等多种陷阱。更有甚者，有的陷井还可令级别降低一级。由于这是自然效果，所以不分敌我均会中招。

天气状况也会影响战斗吗?

在《FFT》的世界里天气状况是会影响战斗的。如果你能巧妙地把握住“天时”，那么就能在战场上充分发挥我方的力量。比如：雪天可强化冷属性攻击。

《FFT》世界的气候：

干季 1：双鱼月、白羊月、金牛月

雨季 1：双子月、巨蟹月

干季 2：狮子月、处女月、天秤月、天蝎月

雨季 2：人马月、磨羯月、宝瓶月

气候引起的变化：

	回复	维持	恶化
干季 1:	60%	30%	10%
雨季 1:	10%	30%	60%
干季 2:	80%	10%	10%
雨季 2:	10%	10%	80%

《FF7》中的主人公——克劳德友情登场

在《FF7》中活跃一时的主角克劳德在本作中也将登场，不过对于他的加入方法众说不一，下文我们将介绍克劳德的准确加入方式。

1. 于第四章前往机工都市。

2. 于碳矿都市酒场了解“碳坑之亡灵”的消息。

3. 王都ルザリア的酒场与派奥夫（ベイオウーフ）交谈（交谈选 2 项）同去碳坑找奥利多拉哥（オーリドラゴ）。

4. 在矿坑往下打三层，救出被包



◀虽然图片不算清晰，但是从那个性化的发型可以断定是克劳德无疑。

围的雷莎(レーザ),从而获得水瓶座水晶。

5. 返回机工都市,把水晶放入机体内。

6. 在ザルテニア城中的酒场得知“呪われた岛・ネルベスカ”的消息之后便会产生新的道路。

7. 返回机工都市,发现新的机体。

8. ネルベスカ神殿中得到水晶。

9. 返回机工都市后,将水晶放入机体内,从而将克劳德由《FF7》中召唤至《FFT》的世界中,但他不肯加入并突然离去。

10. ザルテニア城中,《FF7》的主人公遭到攻击,救下他后便会成为仲间。

11. ベルベニア活火山中,利用发现道具的特技,在火山的最高点找到《FF7》主人公专用的剑,自此他便可使用LIMIT技了。

另外,克劳德还保持了“凶斩”等独有的特技,当“凶斩”发动后在空中会出现巨大的“凶”字,那么“超究武神霸斩”会是什么样子呢?

决不能放过地图上的隐藏道具!

在《FFT》的世界里,大约每个战场上均有隐藏的宝物,而且宝物的排列是有一定规律的。比如:在地面上有某种特殊标记的区域或某高层建筑的顶端(比如上文中介绍的克劳德武器的藏匿地点)。总之,如果认真查寻的话是一定会有所收获的。



▶在游戏后半部分中的重要道具出现率较高,因此要认真搜索。

如果想获得水晶,那么就不妨试试这个方法吧。

在本作中取得杀敌后产生的水晶是可以继承某种特技的,因此怎样尽可能多的获得水晶呢?

如果将敌人身上的装备剥个精光,那么他死去后就不会变成宝箱而变成水晶?!虽然这个方法仍未能完全证实。但是,如果敌人身上拥有你想继承的技能,那就不妨多试试了。

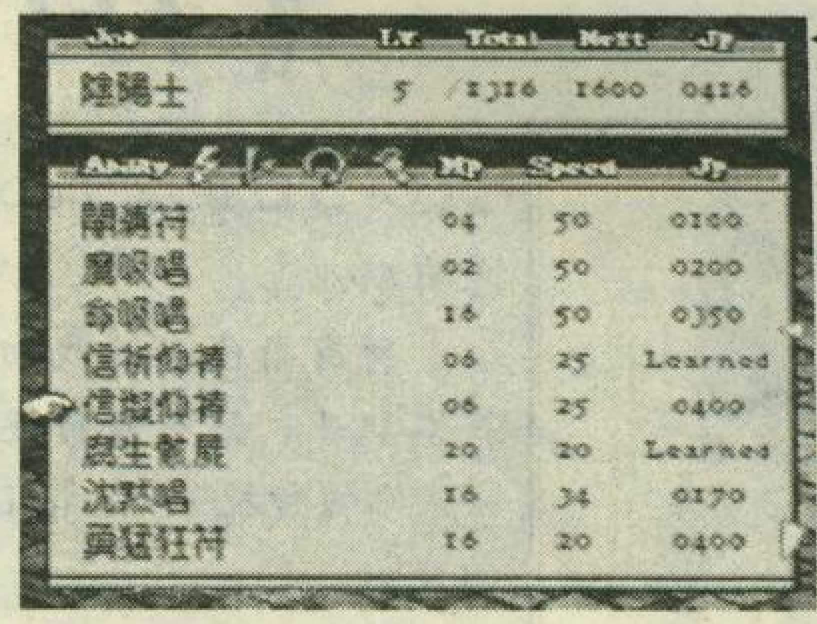
高速度带来的害处

当角色进入战斗不能状态时(即死亡),角色上面就会浮现出数字,数字由3变成0的话,那名角色就会完全死亡。而这种死亡数字的减缓速度,完全由角色的SPEED值所决定,比如:以高速度驰名的忍者、盗贼就要比动作缓慢的算术士、魔道士死亡速度快,看来速度太快反而会很麻烦。

令 BRAVE 和 FAITH 快速上升的方法

在游戏中,角色最难提升的数值莫过于Brave和Faith了。然而它们的作用又相当显著,那么怎样才能令这两项数值快速提升呢?

首先让话术士掌握“赞美(ほめろ)”、“说法”,跟着只要在战斗中不停地使用这两种特技就可令数值提升至100。当两项数值均达到100时,就能在歼灭所有敌人后再闯本关,这样,角色的Brave、Faith都将有所提升。



◀阴阳士的「信仰祈祷」也可以提升角色信仰度。

最后的召唤魔法

在デイープタンジョン迷宫第10层,某一怪兽会使用最后的召唤魔法,让已方的召唤士被此魔法击中但并没有死去,就可习得最后的召唤魔法。

见习战士的最终特技

在ランベリー城门前有两位掌握见习战士最终技的女战士。只要将我方队员转职为见习战士,并且承受此特技攻击不死亡即可习得。

先拆掉装备,而后离弃他。

当游戏发展至后半部分,在随机战场上出现的敌人除怪兽外有时还有某种职业的人类,而他们身上往往装备着稀有道具。遇这种情况,最好用活术士使用特技令其加入我方,但是由于队伍中人数有限,所以只要将好装备拆掉,之后……

毛皮骨肉店

毛皮骨肉店出现于第三章,如果想在其中购买物品,就必须掌握盗贼的特技——“密猎”,只要装备“密猎”的角色将怪兽杀死就会自动收集对方的毛皮,而怪兽的毛皮恰恰正是毛皮骨肉店的流通货币!



◀这里到处是废墟,难道这就是狮子战争的遗产……

毛皮骨肉店可交换的重要道具

怪兽名称	交换物品
赤チョコボ	万能药(除死亡外的状态回复)
アーリマン	风魔の手星剑
プレイグ	柳生の漆黑
牛鬼	バトルアックス(两手持战斗斧)
セクレト	ホーリーラス(白色光辉的圣骑枪)
オチユー	ン・カイの指轮
モルボルグレイト	ユリクサー HP・MP全回复
ヒュドラ	ブラッドンード
ベヒーモス	まもりの腕轮
ハイドラ	セッティエムソン

《FFT》职业介绍所



见习战士(见习い战士)

原有职业

所有角色在游戏初始时均具备的基本职业，随着修行逐步成为出色战士。他的特技“取得 jp UP”是非常实用的能力。



骑士(ナイト)

出现条件:见习战士 LV2

勇猛果敢而且崇尚礼节，是优秀的人才。运用锋利的骑士剑与敌人战斗。在战斗中往往能够独挡一面，充分发挥自己的力量，是初期战斗理想的职业。



白魔道士

出现条件:物品士 LV2

对自然充满爱心，能够借助精灵的力量，施展神圣的法术。主要是回复、辅助魔法，即白魔法。是比较合适女性的角色，她在战斗中的作用可是非同一般。



拳法家(モンク)

出现条件:骑士 LV3

注重个体修行，招式凶狠，最擅长空手格斗，是一种运用拳术的战士。由于可装备的防具较少，所以防御力稍逊一筹，最好多采用远距离特技进攻敌人。



阴阳士

出现条件:白魔道士:LV3

从着装就能看出是举止文雅的传统东方术士。阴阳士能够利用万物生存的原理操纵阴阳的变化，这就是阴阳术了吧!



物品士(アイテム士)

原有职业

通过准确判断，运用各种道具回复同伴们的状态，是专门对付异常现象的药师。作为魔法职业的基础一定要认真修行才好。



弓箭手(弓使い)

出现条件:见习战士 LV2

拥有精确的目测能力和快速的反应，使用弓箭，进行先发制人的攻击，是不可缺少的战斗力量。在战斗中处于较高的地形将发挥出巨大的潜力。



黑魔道士

出现条件:物品士 LV2

从名字就能看出是攻击型的魔法职业。可以操纵构成世界的各种元素，主要是攻击系魔法，即黑魔法。由于体力和防御力都较弱，所以一定不要陷入敌群。



盗贼(シーフ)

出现条件:弓箭手 LV3

能将敌人的武器、防具、EXP、甚至心都盗取的职业，动作灵敏且移动力超群。



时魔道士

出现条件:黑魔道士 LV3

能够感受到时间和空间的排练规律，从而任意地改变时空的法则，将敌人陷入某种危险的时空。

次世代天空



话术士

出现条件：阴阳士 LV3

举止潇洒，着装华丽而且总是拿着手杖。在战斗中不用武力，单靠出色的口才与敌人周旋。他具有另敌方加入的特殊才能。利用话术这种奇妙的武术来大展身手吧。



龙骑士

出现条件：盗贼 LV4

历代 FF 系列中的高等职业，运用高强度的弹跳力和武技去攻击敌人，擅于使用锋利的长矛。



侍

出现条件：骑士 LV4、拳法家 LV5、龙骑士 LV2。

绝对日本传统的武士，拥有高度的忍耐力和精神力，特技的威力不但强大而且名称悦耳。在战斗中通过修炼剑法来强化精神的武士，就算不拔剑也能引出剑魂攻击敌人。



算术士

出现条件：白魔道士 LV5、黑魔道士 LV5 时魔道士 LV4 或阴阳士 LV4

具有古希腊学者风范的职业，头脑异常清晰并有极强的逻辑思维能力。通过计算将所有现象引导出来的学者武士，运用算术将魔法弹射而出。



舞蹈姬(踊り子)

出现条件：召唤士 LV5 或话术士LV5，必须是女性

这是只有女性角色才能修成的职业，服饰颇具现代感。舞蹈姬可以利用美丽的舞姿对敌人进行不同程度的伤害。想不到在迷人的外表下竟有这样的攻击力。



召唤士

出现条件：时魔道士 LV3

与精灵们保持着特殊的关系，可以呼唤出极为强大的幻兽参与战斗。唤兽呼出的画面灿烂悦目，就连传统的奥丁、巴哈姆特也会登场。



风水士

出现条件：拳法家 LV4

性格淳朴，穿着简单并富有想象力。熟知由土地引起的吉凶祸福，运用地形的神秘力量，使出风水术的战士。



忍者

出现条件：弓箭手 LV4、盗贼 LV5、风水士 LV2

具有隐藏能力的东方战士，可以将武器向外投射的二刀流武士，攻击力强而且动作迅速，是游戏中历来不可缺少的角色。



吟游诗人

出现条件：召唤士 LV5 或话术士 LV5，必须是男性

这是只有男性角色才可修成的职业。性格开郎，不拘小节，拥有艺术家的气质和强大的精神控制力。通过动人诗歌作为武器的高等战士，当然也能唱出振奋的诗句支援伙伴。



模仿士(ものまね士)

出现条件：见习战士 LV8、物品士 LV8、召唤士 LV5、风水士 LV5、龙骑士 LV5

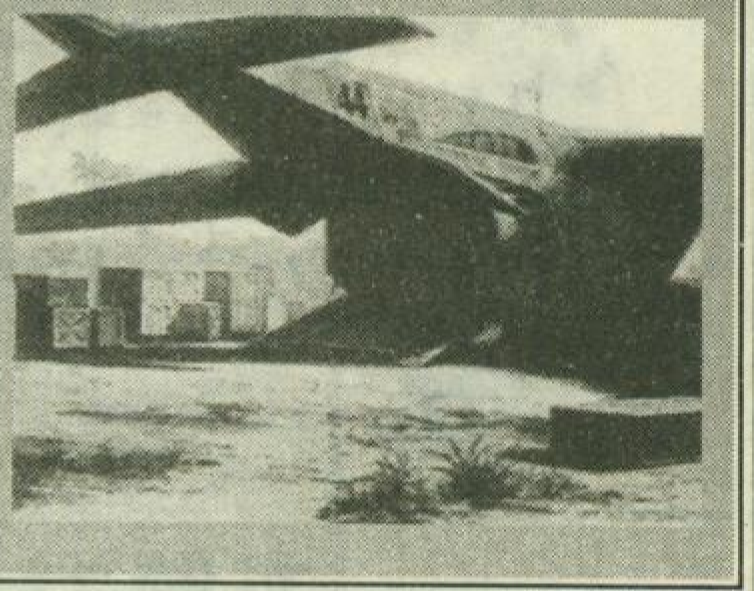
这是 FF 世界中一贯的隐藏职业，从职业名称就不难看出他的独特能力。不过要想修成模仿士也并非易事。

文、责编/PERFECT

前线任务 2

危机四伏 一触即发

曾于 95 年 2 月一推出，就以其独特气质掀起巨大热潮的《前线任务》，在事隔 2 年零 6 个月后，终于又揭开了新的序幕。在今作中，创造机器人的装置更为丰富，视觉映象较前作更为灿烂悦目，逼真地再现了战争的紧张、壮丽。本期我们将刊出游戏的故事背景和部分设定，为的是让大家提前感受一下新作的风采。



PS	厂商:SQUARE	类型:S·RPG
	发售日:预定 97 年秋	

游戏中故事背景的设定更加缜密细致！

未来的势力割据



OCFAN 共同联合体(OCU)

这是一个以亚洲经济自立为目标的经济共同体。母体由日本、澳大利亚、东南亚各国连起的曼谷经济带所构成。OCU 诞生后，由日本负责对外交涉，澳大利亚提供资源，现在几乎东南亚各国都已经济腾飞。但是另一方面，共同体内都也有许多矛盾，民族、宗教的战争不断……

在 2070 年更因 VSN 争夺哈富曼岛的主权而勃发纷争。虽然现时仍能保持平稳的事态，但尚未解决的问题还很多。

NEW CONTINENT 合众国(USN)

在亚洲地区掀起共同体运动之际，北美洲也做出了相应的反应——美国与加拿大协商结为一体。同时，南美各国由于经济状况日益恶化，渐渐无法以独立支撑下去。于是纷纷与美国、加拿大合并。在 2020 年，南美各国就完全和美加溶和，成为了一个新的国家，统称 NEW CONTINENT。

OCU 亚罗鲁狄斯人民共和国

在地图上标有△标志的区域就是亚罗鲁狄斯人民共和国。这里在故事的发展中占有重要的位置。亚罗鲁狄斯原名是孟加拉人民共和国，在 2094 年加盟 OCU 后就改变了国名。亚罗鲁狄斯在孟加拉语中是光之国度的意思。

STORY

在 OCEAN 共同体的经济越来越发达的今天，亚罗鲁狄斯人民共和国的状况却与日俱下。终于，在 2102 年军队发动了大规模政变，迫使亚罗鲁狄斯人民政府下台，军队改称为革命军，并脱离 OCU 国际组织。不仅如此，革命军还向 OCU 驻军基地不断发动攻击，至使战争的硝烟四处漫延。

你绝对不会想到，在今次这场看似由于贫困而发动的政变中，其实却隐藏着一个巨大的阴谋……

亚罗鲁狄斯的历史

1971：脱离巴基斯坦宣布独立。改名为孟加拉人民共和国。

2020：NEWCONTINENT 合众国(USN)诞生。

2022：USN 中止向孟加拉提供经济援助(用以牵制亚洲统一运动)。



◀战车部队也将登场，但是不知能否杀出重围。

2026：OCEANA 共同联合体(OCU)诞生，OCU 对孟加拉加快经济援助，孟加拉急速进入工业化。

2068：在 OCU 下孟加拉开始建设大型的工厂。

2070：第一次哈富曼岛纷争。

2080：从这时开始，失业人数急增、外国企业纷纷撤出孟加拉。孟加拉经济发展急挫，不久，OCU 企业完全撤出孟加拉。

2085：孟加拉政府向 OCU 提出经济援助的要求。在答允加盟后，OCU 接纳了孟加拉的要求。

2090：第二次哈富曼岛纷争。

2094：正式加盟 OCU，将国名改为亚罗鲁获斯人民共和国。

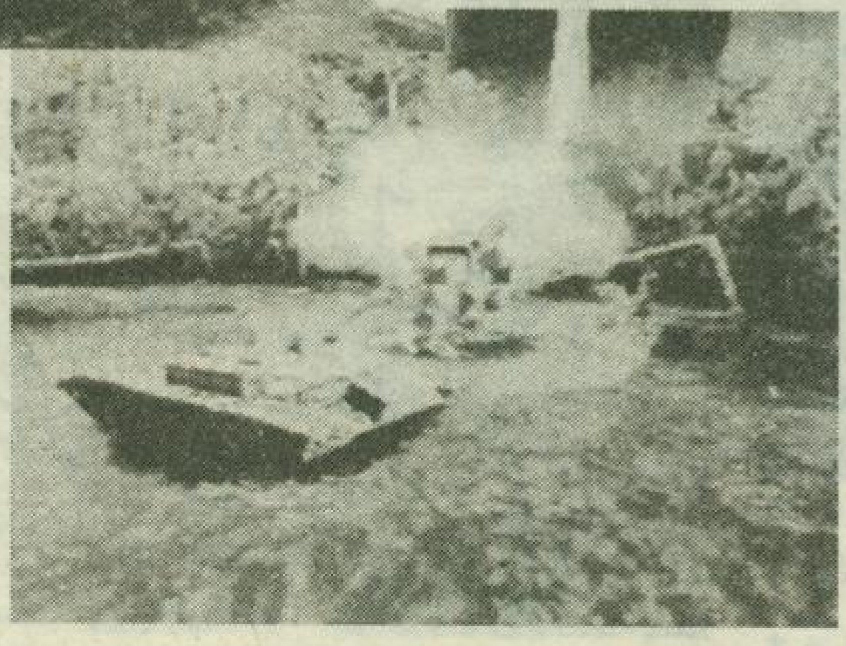
不容错过！这里介绍的将是游戏的主要卖点

仿如电影一般的战斗场面极具震撼力！

和前作最大的不同之处可说就是战斗场面的处理了。新作的战斗场面合部采用 3D 多边形型效果。因此，出场的机器人动作更加逼真！而观者视点也并非硬生生的被固定着，而是紧随着机器人一路在战场上奔驰，有如电影的镜头一般，令人明显地感到和前作有质的飞跃。



◀敌人一面端着强行火炮一面小心逼近，这就是新作充满电影感的战斗场面。



▶在广阔的舞台上展开激战，射击后散发的硝烟被如实得表现出来了。

虽然这里刊出的只是一些黑白静止画面，但我想朋友们也一定感到其震撼力了吧！

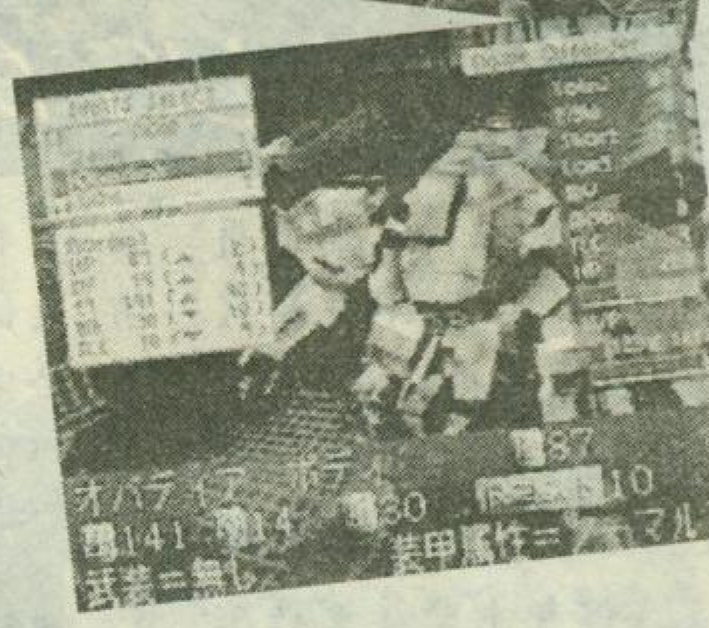
除了机器人外还有多种武器！

在《前线任务》的世界里，历来是以机器人为主力武器，但在今作中，除此以外还会有战斗直升机、航空母舰等大量现在化武器登场。也就是说，游戏中的很多武器都是从现今世界中加以发展改良而来。而这类武器均是以敌人身份出场，不能亲自操纵这些有力的武器未免令人感到有些可惜。另外，在战机里面还有大名鼎鼎的垂直降机 VTOL，好了就为大家介绍到这吧！

迷彩配色？是为了在丛林中隐蔽吗？

新作的装备设定与前作大致相同。不过，在新作中可装配的部件明显增加了不少。在交换配件时，还可以通过 ZOOM IN 或 ZOOM OUT 的镜头效果来制造出独特的气氛。另外，在今次的新作中，连迷彩的着色方式也用上了，利用好每种配色去适应各种不同的地带吧！





◀防御力强的躯体，相对来说很重，移动起来就会影响速度。

令战略布属性大大提升的 3D 地图！

战场除了在森林、平原地带外，还会有设在街区的。战斗舞台不同，所设置的地形也有差异。

在新作中，地图是可以每 45 度角切换一次的。经常转换视点就能发现那些隐藏在建筑物后面的敌人，令他们无处逃窜。



◀战斗就要在豪华的超市展开了，它会便成一片废墟吗？

责编：perfect

游戏中会出现许多精美的徽章！

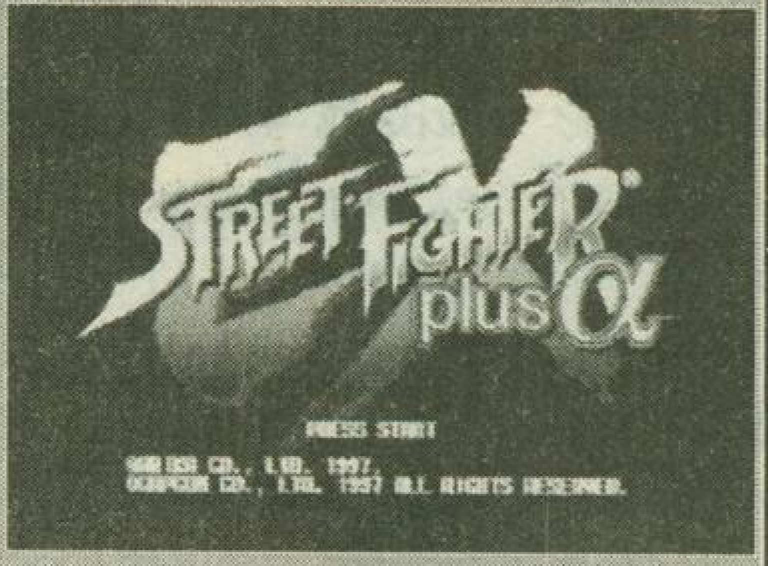


街头霸王 EX PLUS α

名厂出品 信心保证

经过 3D 进化的街霸还是那么好玩，CAPCOM 真是一间全能型的游戏厂商。由于此节目的 ARC 版是采用 NAMCO 的 SYSTEM11 基板，故 PS 作为近水楼台而抢先移植，然而 SS 有没有份呢?希望也能够见到吧!

PS	厂商:ARIKA	类型:3D—FTG
	发售日:97.7.18	媒体:CD—ROM



EX PLUS 的乐趣之源在于"2D"

这款作品可与 VR 战士Ⅲ一类的正统派 3D 格斗有些区别，它似乎是属于借助 3D 表现形式来强化 2D 格斗技的游戏类型。EX PLUS 中人物的招式并不是很多，但却十分注重连续技的运用，基本上还是平面街霸系技巧的沿续，玩家会感到很熟悉，在必杀技方面则是利用 3D 特写画面来表现，迫力无穷，爽快感十足。该游戏一经上手，必定令人欲罢不能。



▲同瞬狱杀相比，樱花的春狱杀稍显文雅，击中敌人后空中飘下樱花片片，然而威力丝毫不减。



▲豪鬼用 3D 瞬狱杀终结对手后画面将依次出现"灭"、"杀"、"天"字样，最后竟是一个大地球。其攻击力可想而知。

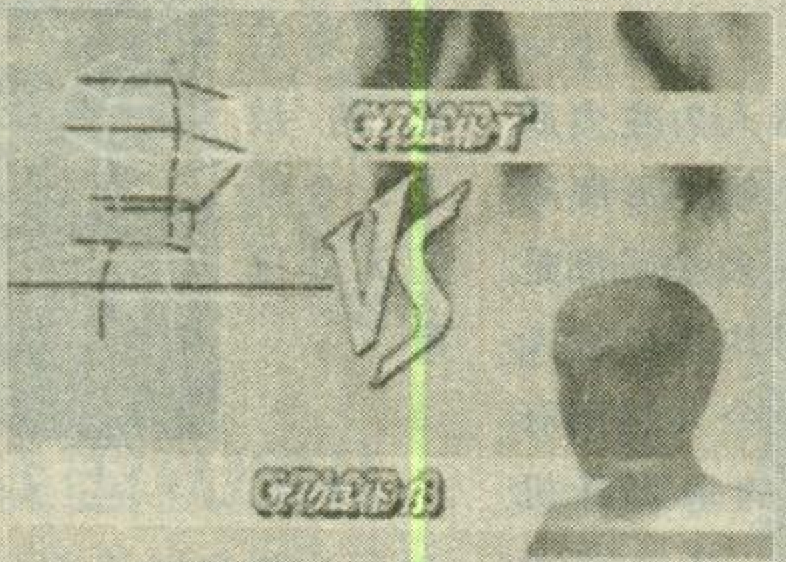
PLUS α 是什么意思?



▲PLUS 了樱花和印度佬达尔锡，POLYGON 化的达尔锡胜利姿势十分有意思。



▲还记得 ZERO2 中樱花那神奇的舞蹈吗? 在这部作品中大家可以更清楚地欣赏她的高超舞技了。



▲α、β、γ……这两位是什么来头?

CYCLOID β 和 CYCLOID γ 是街机版 EX PLUS 在制作过程中衍生出来的实验人物，β 是半透明身躯，γ 则由金属骨架构成，他们都是在 ARC 版中由于各种原因被封印的，这次也在家用版中隆重出场。这两位很相似，可以使用其他各角色的必杀技和 SUPER COMBO，β 擅长"搓招"系人物的技巧，γ 则长于"蓄力"。CYCLOID β 和 CYCLOID γ 极之强悍，不输于豪鬼和 VEGA，犹在 GARUDA 之上，这回天下大乱了。



在游戏的 TIME ATTACK 模式的选人画面中，我们大致可以看出角色的实力强弱，A、B 两行的人物较为普通，而 C 行都是些"大魔头"级的、掌握了武学奥义的人物，这其中当然少不了玩家所熟悉的、唤醒了杀意之波动的 RYU 一隆，还有街机中的"负面北斗"，不过要想选用他们，就要凭玩家自已的实力去争取了。

责编：天师

世嘉世家

温布尔瞪网球赛

忽左忽右 奋力抽杀

网球是优 秀的 GAME 题材吗?从 ARTARI 的时代就有了,回想起当初用一台 XX2000 的机器,有一盒要用拨动开关才能转换节目的八合一卡,其中一个就是网球!在 FC 的时代,连马里奥都加盟网球游戏(只是当当裁判?)可见其魅力无穷!到了 MD 的时代,这一款以著名的温布尔登公开赛为题材的网球游戏也登场了!而且可以 4 个人一起玩喔!

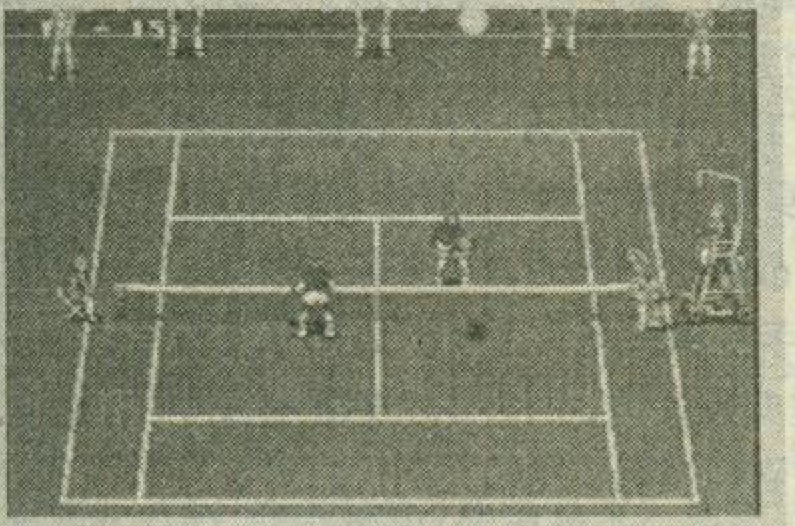
MD	厂商 SEGA	类型 SPG
	容量 8M	



你玩过网球的游戏吗?这里有很不错的一款!

球路很多

MD 的手柄有 3 个键，这与 FC 比就具有优势,可以打出高球、慢球和快球来,使比赛富于变化。



▲高球,注意后退!

可以选择球员

游戏中有多达 20 名男女运动员可以选择，而且每人均有 1—9 级的 LEVEL,比赛时可以随时 LEVEL UP 的(体育 RPG?)!怎么样,不会打几下就烦了吧?



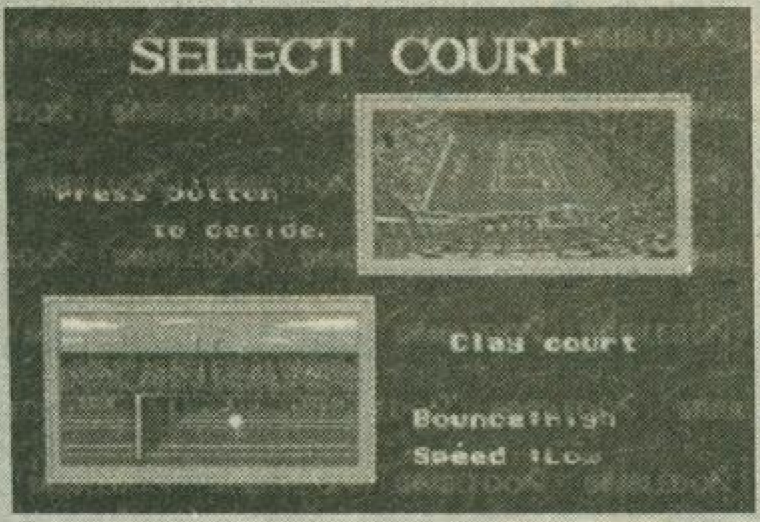
▲水平九级的超强男选手，能力几乎全是满值。如果与他对战的话，一定要竭尽全力。

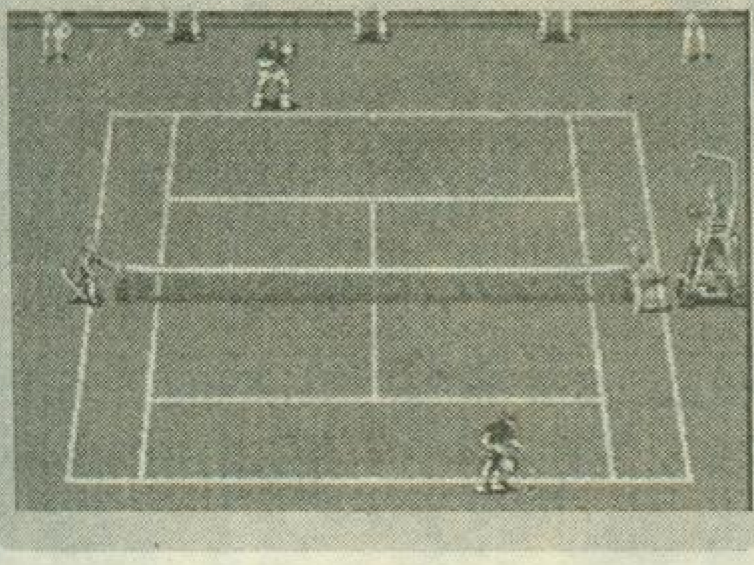


▲水平零级的女子选手，用来对战的话就会吃尽苦头。

场地可以选择

正式比赛有泥场、草场与塑胶场的区别,这里也没有错过,而且场地对于比赛的重要性也是非常明显的。选择适合你的场地吧!





●**有两种比赛模式可供选择**

Practice：练习模式，可以任意设定选手及对手的 Level，但技术不够的话也不会赢喔?好了,还是去认真练习吧。

Newgame/Password:正式比赛模式,只能以 level 1 出战，每胜一场都会根据这一局的综合表现来提高 level!胜出的话,会有很高的自豪感喔!好好干吧!

此外，接球有半自动和手动两种方式,可以自已掌握,不过初学者用手动恐怕很难接到球喔!

●**一些比赛的技巧**

发球：发球过早或过晚都会失败的,另外告诉你一条超级秘技:在发球时站在场地边上用高速球向对面中心发,保证对手接不着?这样的发球局可以取得完胜!

接球:注意!球在选手右侧时必须面向右才能接到球，初学者往往接不到球,不要赖机器不好喔!使用泥场时球的弹跳较低，要赶快跑向落点才行。接球时,按键的同时按方向键,可以控制回球的路线，不过方向键按早按晚都是不行的！而且拼命向右跑时想接一个向左的球也不那么容易。

封网:同真正比赛一样,封网是极其重要的。要及时向左右调动对手,但是小心不要出界喔!对手放高球时,可要及时地后退；同理，对手放高球时,也要用放高球的方法来对付对方。

跑位:网球是跑位的运动吗?张德培封网、扣球都不强,为什么能位居世界前列?还不是跑位好、球路刁?每一次击回球,都应该向中间跑回,同时自己也应左右调动对手，不过也应该不时杀他一个变线,让他跑不过来。

双打：技巧大体是一人管底线一人管封网,不过对手也会这样,两个封网手面对面时可以狠狠地将球击到对方身上!

请第五期“澎湃的电风”的作者秦为速与编辑部联系,因你地址不详,稿费无法发放。

天堂任鸟飞

圣斗士星矢

GB 世界佳作叠出

星矢等人也要在 GB 上露露身手了。本作包含了夺取黄金圣衣，血战十二宫，封印波士顿共三章的丰富内容，再加上操作系统简单明了，使得作品颇具休闲趣味性。看来 GB FAN 们又可以爽一把了。

GB　厂商 NINTENDO　类型 RPG　容量 2M



让我们重温一下那早已熟悉的故事吧！

指令介绍

行走中 按 SELECT：セーブ存档

ソツセージ　スピード（信息速度）**かいお** 平时

バトル 战斗中

按 START：**スタータス** 状态

こうげき 攻击力 **ぼうぎょ**防御 **すばやさ**速度

そうちゃくクロス 圣衣 **グラードカード** 相当于金钱

カードダス 道具（卡片）使用在光标所指道具上按十字键"右"为说明

ひっさつ必杀技一览

たいれつ队列

战斗中：**たたかう**攻击 **カードダス** 卡片使用

ひっさつ 必杀技使用（消耗 CP）**ステータス** 状态

ぼうぎょ 防御 **にげる**撤退

攻　略

第一章 银河战争

故事从一辉抢走黄金圣衣开始，星矢、紫龙、冰河、瞬四个人决心一起去找回圣衣在竞技场东面是城户光政的家（也就是纱织小姐的家），上方有一个免费的宿屋，而在西北方的村落里可得到一副奥丁神铠（**オーディン**），方法是反复与村子右下角两屋内男子交谈，而后去左下角屋内，可从一老人手里得到。

去西北方的树林里，在深处发现一个山洞，但路被乱石所阻，只好先退回来，幸运的是在一棵树（有点特别的）底下找到**じしん**，于是四人利用地震（**じしん**）清除了石头，入得山洞，首先遇到黑暗天马（**あんこくペガサス**），合力打败后得到了黄金圣衣的第一块部件——护腕（**ウエスト**），接着先后遇到黑暗白鸟，仙女座圣斗士，又分别得到了两块部件——肩（**ショルダー**）和身体（**ボディー**），而后来到一个三叉口，正要往右拐，身后突然出现一块巨石，并向四人滚来，幸好及时利用拐角躲过，继续前进会见到黑暗天龙（**あんこくドラゴー**）和 2 个黑暗凤凰（**あんこくフェニックス**），若能干掉可得**チュストカード**（胸），在接下去的路上会发现有一个奇怪的东西，面对它使用在前面路上找到的**いずみ**，会出现泉水，再调查才知道是回复点（无限次），在以后的路上还会经常出现此物，好好利用吧，终于见到了一辉（**いつき**），四个人毫不犹豫地冲上前去，稍费周折将他打败，却不料道格拉斯（**ドクラテス**，TV 版剧情）出现，救走了一辉，山洞也崩塌了，四人从上方的出口脱逃。

来到西南方的村落，在右上角屋内遇到城户家的管家（**とくまる**），交谈一阵后，回城户家，在二楼见到了纱织小姐（**さおり**）。而后来到位于刚才那个山洞下方靠海的一个小树林，见到了穆先生（**ムウ**），他给了我一个**ムウカード**，得知有白银圣斗士正追击他们，四人立刻动身欲逃离此地，不料还是被追上，无奈竭尽全力抵抗，好不容易才战胜这帮人再次回到城户家中，与纱织见面，才得知十三年前射手座黄金圣斗士艾欧洛斯从圣城带回险些被教皇杀害的年幼的雅典娜转世，而纱织小姐正是那个女婴，在一楼与管家交谈后，来到竞技场，发现大门已打开，打倒几个守卫，随后与**スパルタン**，**アルゴル**战斗，全部解决后，与贵鬼（**キキ**）交谈，四周出现了原先隐蔽的楼梯，找到正确的路线（右方楼梯），又是一路厮杀，来到道格拉斯（**ドクラテス**）面前，只要打败他，就能夺回射手座圣衣，第一章便结束了。

第二章：纱织被幽灵箭射中，生命垂危，必须尽快找到教皇才能救她，于是四人又踏上十二宫的道路。

在第一宫与穆先生交谈，于是他打开大门，（以后再交谈，他会为四人回复体力及 CP），来到第二宫——金牛宫，守宫的黄金圣斗士果然厉害，好不容易才打倒，看来以后的各宫不容乐观，金牛圣斗士口服心服，为众人撞开挡路石，通往下一宫——双子宫的道路畅通无阻了，不过先别急，在金牛宫外可找到**タウラス**，对闯下一宫极为重要，冲进双子宫，发现双子座圣斗士正等着，不用急着与他作战（看过原著的都知道，这只是幻影），对准右上角石柱使用**タウラス**，撞开一个洞，进入密室，得到**チェーン**（锁链）回到殿内，与之战斗，但要记住一定别忘了使用**チェーン**，于是在瞬的星云锁链穿越时空的攻击下，幻影被击灭。

接下来是第四宫——巨蟹宫，守宫的迪斯马斯克（**ティスマスク**）是个视杀戮为快乐的卑鄙无耻之徒，四人中了其"积尸气冥界波"，掉入冥界，岂料这正是他自己的葬身之地，打倒他后，去左上角拿**いずみ**，再至右方取到**しゆんれい**。使用后，众人在春丽的祈祷下回到了巨蟹宫。

下一宫是狮子宫，先去找莎尔娜（**シャイナ**），她告诉星矢，狮子座圣斗士艾欧利亚被教皇所控制，必须有卡西欧士（**カシオス**）的帮助才能使他清醒。

在她屋内找到**カシオスカード**后，向狮子宫出发。果然艾欧利亚(**アイオリコ**)根本不听星矢他们，只好先打倒他了(战斗中使用**カシオスカード**)，这下他完全清醒了，在其身后找到**ライトニング**，在去下一宫的路上有两座迷宫，第一座内可找到一辉，在第二座内使用**ライトニング**，四周光明一片，继续走发现是通往白羊宫(即穆先生处)的一条暗道，不管他了，继续闯下一宫——处女宫。

处女宫的沙加果然不愧为最接近于神的人，实力强劲，各自拿出绝招吧，打败他后出现一个地洞，入内找到**シャカ**，出来使用，道路变畅通了，拿齐宝物后前进。

天秤宫无人把守拿其宝贝后走人。

天蝎宫，不费周折，只要够级别，打倒米罗即可过关。

射手宫(射手宫什么时候成迷宫了?)来到射手座黄金圣衣前，见到了艾欧洛斯的遗训，众人不禁为其的忠诚所感动。

山羊宫，守宫的是号称“圣剑”的修罗(**シュラ**)，不过在星矢等人的围攻下(不对呀，书上可不是这样)很快就“五体投地”了，在通往下一宫路上可找到**エクスカリバー**(圣剑)，在左上角平台正中空白格使用会出现一个洞口，进入后发现是另一条通往白羊宫的暗道(很照顾玩家嘛，不过是谁挖的呢?)

往右上角来到水瓶宫，冰河遇见了自己的授业老师——卡妙(**カミュ**)，他要求留下独自迎战老师，于是三人离去，经过一番艰苦的战斗，卡妙终于败在自己弟子手上，不过冰河也给冻得直哆嗦!独自来到双鱼宫，星矢等三人仍在此苦战，于是星矢决定自己留下(不是瞬么?)，单挑双鱼座圣斗士阿布罗狄，而后从魔铃手中得到**りゅうせい**(流星)。

在通往教皇处的路上四人会合。用**りゅうせい**吹散了满布的毒玫瑰，来到教皇处，正要与**アーレス**交战，重其暗算，掉入异次元，拿到**サガ**后，回到神殿(使用**サガ**)，再次与其交锋。打败后走入其身后门内，破去机关，星矢拿到了正义之盾，出来时遇到了露出真面目的教皇，原来是双子座的撒加，这次他拿出了真正的实力，不容忽视，之后，雅典娜赶来，濒死的撒加恳求雅典娜的宽恕，于是十二宫的情节告一段落。

第三章 海皇波塞冬(**ポセイドン**)

话说船王朱里安少爷在海边发现了三叉戟，于是海皇波塞冬重视人间，连降暴雨，地球岌岌可危，雅典娜亲临海底波塞冬宫殿与之谈判未成，被关押在中央主柱内，星矢等人顾不得在十二宫之战中还未痊愈的伤，赶来相救。

先消灭几个小喽罗，再打败美人鱼**テティス**，得知要阻止再降暴雨，只有摧毁支撑海水的七根柱子，也唯有如此才能解救雅典娜，这时右边有一道门打开了，出发。



先找到**かいもん**(以后各处均按此步骤)，而后来到一扇大铁门前，用**かいもん**撞开门，进去后发现海斗士**バイアン**正等在柱子前，几番狂轰乱炸，搞定。(注意及时为紫龙回复HP)，贵鬼赶来告之，要毁去柱子，只有依靠天秤座的黄金圣衣了。紫龙试着拿起盾(**シールド**)，朝柱子飞去，一声巨响，石柱断裂，Yer!

回到中央，看见右方的门已打开，故技重演，找**かいもん**，打倒海斗士**イオ**(注意回复星矢HP)，用**ツインロッド**摧毁第二根柱子。

第三道门在下方，进去后有一岔道，先取右路，拿到**かいもん**及**エクスカリバー**，回到岔道口，走左路，来到一片荆棘丛处，用**エクスカリバー**砍出条路来(杀鸡用牛刀，割草用圣剑)此处海斗士**クリシュナ**显然己恭候多时，不过嘛……实力也显然不如前二位，三下五除二收拾掉，用**シード**砍倒柱子，任务完成。

守卫第4根柱子的海斗士有4个分身(分别是卡妙，修罗，魔铃，一辉)，全部消灭后，打开正上方通道，见到了其真身**カーサ**，这个阴险的小人欺骗了众人的感情，一定要狠抽他一顿方解心头之恨。不过也是个弱旅，毫无实力。来到柱前，贵鬼早已赶到，这次带来的是**スヒア**，第4关 pass。

接下去是右上角，先去右岔道取**かいもん**及**カミュ**，用**カミュ**轰开左边阻路的墙后，与**アイザツク**决一胜负(这次是冰河与其单挑，预先准备些回复道具吧)。用**トンファア**一劈断柱子，原路返回，四人会合，与**カノン**交谈后，星矢独自留下，轻松战胜**カノン**;而另一头，紫龙等人遇上了**テティス**，第二次将她打败，画面再次回到星矢处，现在是只身一人，行程增加了不少困难。

来到左上角，果然紫龙等人已在那里了，四人齐心协力打倒**ソレント**，用**トンプルロッド**毁去第五根柱子。

下一个目的地是一座迷宫，遇敌率又奇高，要找到柱子也颇费一番功夫，原来是**カノン**守卫(有刚才的经验，相信打倒他不困难)。这下可轻敌了，一上手就中偷袭，四人被送回出发点。去刚才那根柱子处向**ソレント**要来**シンフオニー**再去迎战**カノン**，这下他使不出那招了(战斗前使用**シンフオニーカード**)，终于也倒在众人脚下，临死前把**サジタリウス**交给了星矢，至此只剩下中央的主柱了。

又一次见到**テティス**(什么，又要打，有没有搞……错)，再次轻松取胜后，中央神殿大门开启，在波塞冬身旁找到**ビッグコスモ**，而后与之战斗，让星矢使用**サジタリウス**(黄金箭)，一箭射落其头盔，乘其正迷糊，冲进去救纱织小姐吧，对准柱子使用**ビッグコスモ**进入柱内，找到纱织，谈话后出来与波塞冬作最后一战。

各显神通吧，什么必杀技，道具全用上(星矢可穿上第一章得来的**オーディン甲**，攻防均上升为255点)正杀得天昏地暗，雅典娜“乱入”，两位“神”交谈了几句，波塞冬突然向女神出手，此时海底神殿崩溃，波塞冬阴谋未能得逞，灵魂再次被封入壶内，朱里安告别曾属于自己的海底宫殿，带着美人鱼**テティス**周游世界(很爽嘛!)至此第三章结束，GAME OVER。

补充：

1. 移动时按住“B”键加速跑

2. 常用道具：

ムウ	全员回复 HP、CP
アテナ	己方一人全回复，解除异常状态
げどく	解毒
クロス、キキ、ろうし	回复 CP
シャイナ、マリン	回复 HP

文/毛古　责编/Perfect

国产中文游戏万花筒

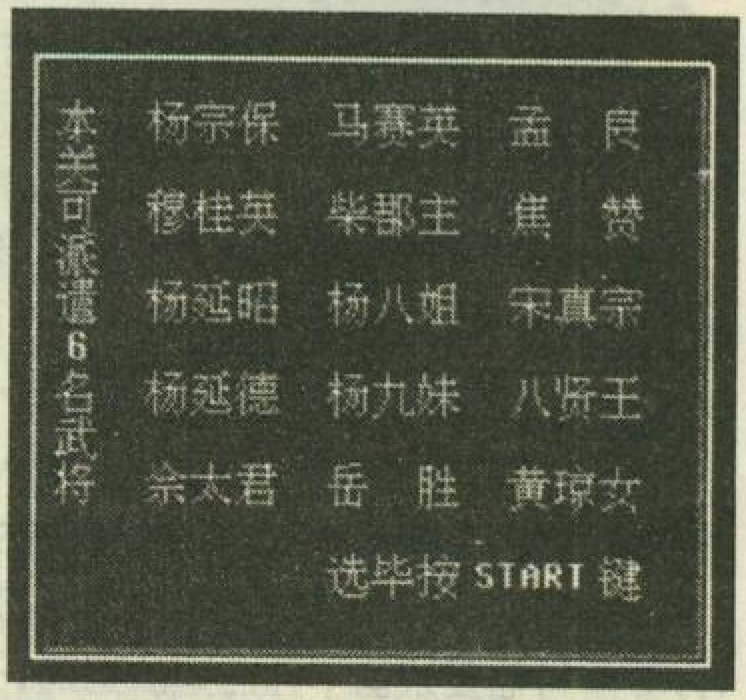
杨家将

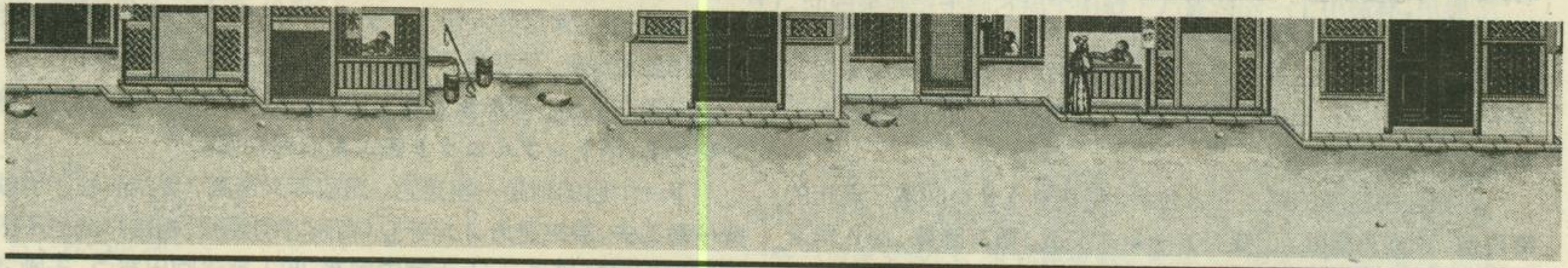
FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年10月	

《杨家将》是根据我国古代四大历史小说《杨家将演义》改编而成的角色扮演式策略类游戏，主要讲述杨继业、杨延昭、杨宗宝、穆桂英等杨氏三代民族英雄镇守边关，抵抗并挫败南侵辽军的悲壮历史故事。玩家可通过游戏清晰地了解到北宋前期民族战争的史实，有助于加强玩家的民族英雄主义和传统美德的教育。

游戏的剧情以单线索方式布局，从"杨继业增援泽州，箭挑潘仁美"到"穆桂英挂帅，大破天门阵，辽国投降归宋"，都按照史实事件的发展顺序而进行。并且游戏中各章的出场主角沿用原著的人物角色。游戏的战斗场景采用回合制战斗和RPG的升级模式，主角与将领均设有等级值，等级值越高，属性功能越强，完成度越高。在每场战役开始前，玩家仅能派遣三名将领参加战场。而战争场景采用排兵步阵的方式。战斗中玩家通过攻击、策略、使用物品等有效方法来抵抗辽军南侵，以完成任务为目的，如果在限定回合内未完成任务或主帅战死，则游戏结束。

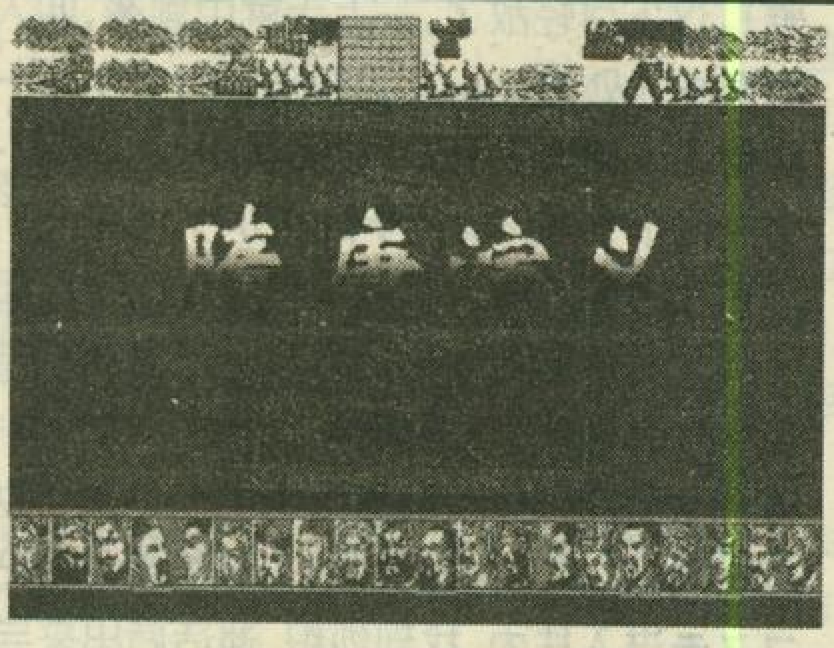
游戏画面的设计，由于IRQ技术的运用，克服了8位机受PAT技术限制导致游戏画面单调的缺陷，使游戏画面立体感增强，并且随着剧情的发展而风格各异的背景设计，游戏所采用的回合制战斗模式更加趋于合理，从而增强游戏的随意性和可玩性。游戏的音乐伴随背景的转换，或急或缓，或轻松明快或紧张飘忽，为玩家营造一种身临其境之感，更添一份历史的悲壮，感觉着实不凡，真是一款不可多得的游戏。





隋唐演义

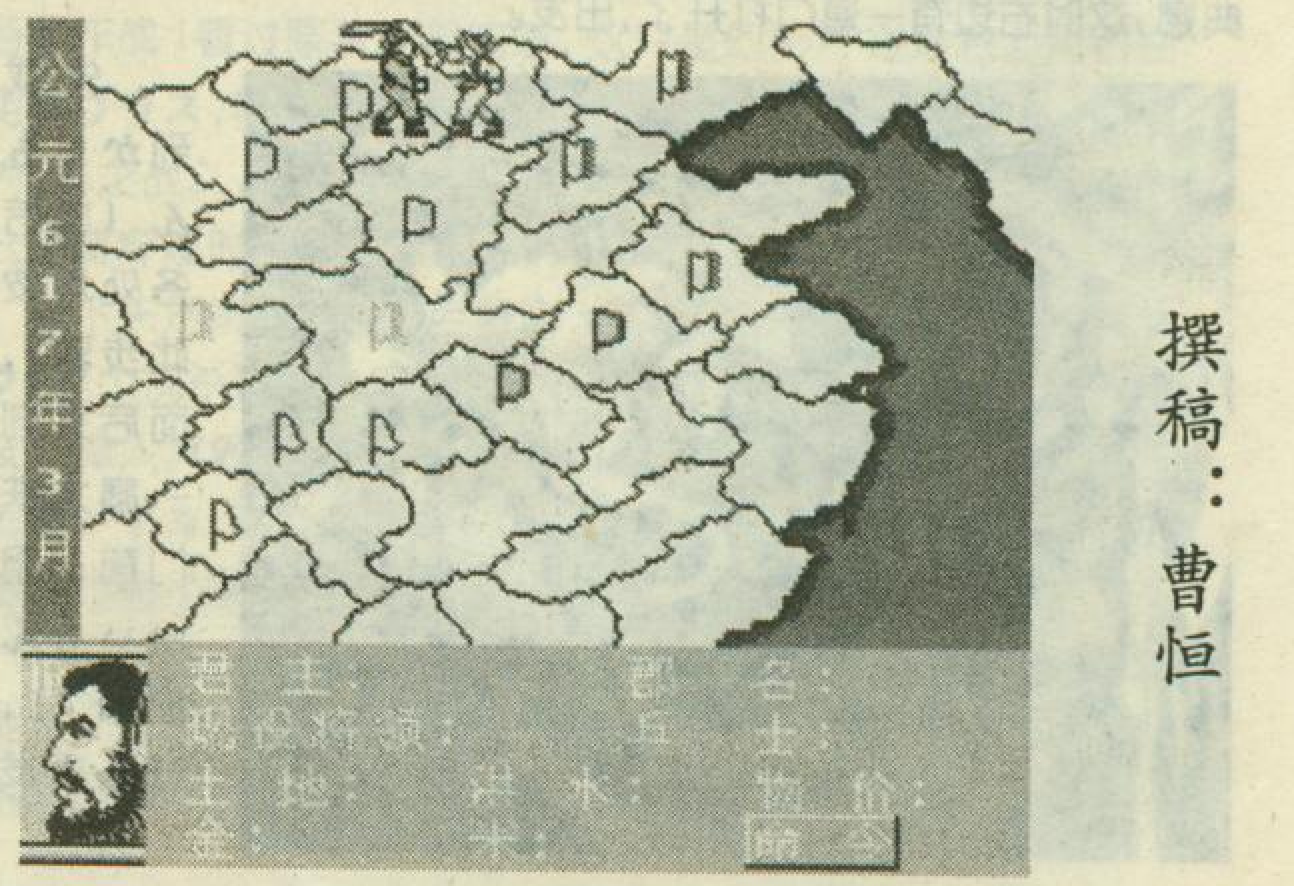
FC	厂商:外星科技	类型:S·RPG
	发售日期:97年10月	



隋朝末年，隋炀帝杨广弑父杀兄，阴谋篡取王位，宠信宦官奸臣，滥杀无辜，肆意征收苛捐杂税。于是野心勃勃的诸侯们集众叛乱，各踞一方，称王称霸。或会战，或谋略，或反叛，或同盟。英雄间或惺惺相惜，或陷害，或放逐……虚虚实实，实实虚虚，用尽心机与手段，只为着共同理想而一展雄才，称霸天下。

《隋唐演义》是一款角色扮演式策略类游戏。它是以隋末唐初这一混乱、不安、分裂、内战频繁的历史舞台为背景，包括28郡县、10位君主。玩家们可任意选择君主。尽管君主以英明果断的策略手段攻城掠池，进而统一了中国，但辅以扑朔迷离的外交手腕和复杂的内政建设活动提高自己的声威，仍然是取得霸主地位的基础。游戏采用回合制战斗和RPG的升级模式，因此，玩家不但要在规定时间内合理运用各种指令，作出正确决策；而且不断提高游戏主角和将领的等级值，增强属性功能。战斗中玩家通过攻击、策略手段来抵抗对方，以攻破对方城池或打败对方主帅结束本次战役。一旦在限定回合内我方主帅战死，则游戏结束。

游戏的音乐和音效部分相当不错，从音乐中似乎可以感受到那种上场杀敌的紧张气息，而各种爆破的音效更是逼真，让人如身陷战场。游戏是年轻英雄的故事，英雄的少年们不妨试试，也许你会领略到国人游戏的另一番风味呢！



撰稿：曹恒

中文 外星科技 游戏

游戏卡信息

★九七新卡奉献

- 疯狂鸡蛋仔 (SLG)
- 三国忠烈传 (R-SLG)
- 魔域英雄传 (RPG)
- 爆笑三国志 (SLG)
- 银河时代 (RPG)
- 楚汉争霸 (SLG)
- 天王降魔传 (ACT)
- 玩具总动员 (ACT)
- 第四次机器人大战 (SLG)
- 大富翁 (TAB)
- 宇宙战将 (RPG)
- 勇者斗恶龙Ⅴ (RPG)

★外星畅销游戏卡

- 战国群雄传 (SLG)
- 林则徐禁烟 (A-RPG)
- 争霸世纪 (RPG)
- 创世纪英雄 (RPG)
- 魔道士阴谋 (RPG)
- 三国志Ⅲ (RPG)
- 水浒传 (SLG)
- 地道战 (RPG)
- 外星战士 (RPG)
- 上海大亨 (益智SLG)
- 三十六计 (SLG)
- 决战太平洋 (SLG)
- 三国志英杰传 (RPG)
- 基督山恩仇记 (RPG)

以上游戏卡适用于各种任天堂、小霸王、步步高、裕兴系列8位游戏机（FC）、学习机

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
石双平	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008	(0991)3836688-990127
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4647937	王细林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
杨益群	山东济南市经二纬三路9号海货旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
李钢林	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓堂	成都市人民北路一段77号　成都市荷花池综合市场西厅13号	(028)6781867
林　勇	武汉市乔口区利济电子城74号	(027)5856912(店)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
杨其伟	浙江义乌稠州中路87号	(0579)5366497	郭　鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
方　槐	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
王军役	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	巴俊英	郑州市苑陵商场一楼家乐电器经营部	(0371)6973256

广而告之

★　应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为15元，邮购价格请来电来函 索取。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层　邮编：350003　电话总机：0591—7553690
传真：0591—7914584　销售部：0591—7910878　联系人：郑林荣 林燕钦

优秀的企业必将造就优秀的产品

广告

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

真正超低价目 欢迎货比三家 多作选择！！

世嘉机种	价格	邮资	配件	价格	邮资
原装世嘉Ⅱ型机(NTSC制)	650	110	世嘉六键手柄	15	15
台产世嘉Ⅱ型机(N－P双制)	260	110	世嘉电源(佳能原装)	40	30
台产世嘉Ⅱ型机(PAL制)	240	110	AV线 视频盒 视频线一套	30	15
世嘉Ⅱ型机赠一卡(N－P双制)	330	110	视频转换盒	15	10
(赠卡为下表中90元以内卡任选)			世嘉彩色GG掌机(赠VR战士mini)	850	60

凡购本中心MD卡带满200元，本中心赠送一盘，300元以上赠卡二盘(赠卡邮资另付)

文字卡带	水浒传(中文)	215	太空战士(中文)	170	★阿Q连环炮(中文)	140	★三国2(中文)	130
	封神榜(中文)	210	新乞丐王子(中文)	185	模拟公园	105	战歌	100
	★斩＋三国3(中文)	120	★信长野望霸王传(中文)	135	★大航海时代	130	梦幻模拟战2	110
	★大富翁(中文)	130	古代封印	95	特殊部队357	100	沙丘魔堡2	45
	新创世纪(原)	100	皇帝财宝	100	澎湃的电风	130	联合战线	110
	大航海时代2	70	★海盗船	90	战斗传说	100	众神遗产	100
	石中剑	120	★三国列传	80	梦幻之星2	80	光明十字军	100
	★信长＋三国3(中文)	165	★三国1＋百胜雄师	110	梦幻之星4	70	大航海(中文)	130
	大海战	70	悟空外传(中文)	120	★皇家血裔	120	太阁立志传	125
格斗对打	★V.R战士2(32M)	70	★恐龙快打	80	★16人街霸(40M)	130	★真人快打3	70
	★饿狼传说2	100	★世界英雄	60	★幽游白书2	70	★真人快打4	75
	★龙虎拳	60	★V.R部队	60	★李小龙3	60	★12人街霸	40
	★侍魂	80	★七龙珠	60	★豪血寺一族	110	★武士道2	60
	★拳王争霸	80	★WWF摔角	80	★格斗英雄	60	★疯狂摔角(32M)	80
射击	★毁灭警官	60	机械战警4	60	忍无可忍	60	超空狂龙	60
	异形战士	60	★空战3合1	80	★空牙	50	★魂斗罗	50
	★火枪英雄	70	雷鸟4	50	雷电传说	50	骷髅行动组	75
	★空牙＋雷电	90	★终极战役	60	沙漠风暴1\2\3	45\55\65	红色战区	70
	蛟蛟蛟	40	米格29	50	真实谎言	65	★联合大作战	60
	EX战机	100	星际奇兵	70	F—15战机	45	M1—A1大坦	40
动作冒险	★杨家将	135	玩具总动员	75	美少女战士	60	★割喉岛	70
	★怒之铁拳3(原)	120	外星王子	65	蚯蚓战士2	60	魔界使者(24M)	60
	狮子王2	120	狮子王	60	忍3	45	魔城风云	120
	索尼克1\2\3\4	35\40\45\50	漫画地带	60	★复仇者	70	黑水海盗	70
	索尼克5	60	★战斧3\4\5	38\48\70	★鸟人战队	55	★原始英雄	70
	七喜Ⅱ(3D)	90	上尉密令	60	★X－MAN2	55	蜡笔小新	50
	风中奇缘	60	鬼屋3	70	★松鼠大作战	65	猫捉小鸟	80
	丁丁历险记	90	永远的蝙蝠侠	80	林克船长	60	消失世纪	80
	警匪追踪2	70	★大混战	90	阿拉丁	65	史丁比大冒险	70
	生化人大战	70	波斯王子	60	魔界大法师	70	★蝙蝠侠与罗宾汉	75
	鬼林	65	超级电单车	85	异星魔神	80	时空兄弟	70
	银鹰战队	90	雷鸟3	70	埃及历险记	80	达飞鸭	60
	雷霆战机	80	野马战机	80	吸血伯爵	80	音速鸭	60
	无敌飞狼	80	北非奇遇	80	幽灵2040	90	★97NBA7合1	150
	幽灵城堡	90	特警判官	80	紫色任务	80	★音速3四合1	100
	暴力克星	70	仓库番	60	科学怪人	80	★暴力克星4合1	100
	超级战机	70	森林俱乐部	60	★联盟杯足球	60	★音速7合1	120
	麻将恶魔塔	110	警匪追踪	60	★暴力冰球	50	冲破火网4合1	85
	断头屠夫	85	绯影	75	★职业篮球	70	★大混战6合1	100
赛车体育	★顶极赛车2	50	机车王2\3	50\55	★天使之翼	40	★篮球飞人	65
	VR赛车(原)	100	★97FIFA足球(记忆)	55	★97NBA(记忆)	55	★台球传奇	60
	疯狂赛车	65	★实况足球2	50	★实感篮球(3D)	100	★温布尔登网球赛	70
	★环球赛车	60	★日本J联盟足球	80	★NBA争霸战	100	★大满贯网球赛	70
原装说明书	梦幻之星4	10	光之继承者	10	古代封印	10	英雄传说2	5
	梦幻模拟战2	5	三国3	10	皇帝财宝	5	斩夜叉圆舞曲	5
	大航海时代2	10	16人街霸	10	信长野望(2本一套)	15		

以上卡带凡加★均为双人或多人游戏卡带

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

万和游戏"图书馆"本期招收最后一批会员，凭一张小小的证件，就再也不用发愁玩不到好的世嘉卡了。

欢迎来函索取本馆详细章程（无需任何附加费用）

"图书馆"介绍

1 这个部门是我中心为方便一部分因客观原因而无法经常购买卡带的朋友所开设的，它很方便，只要拥有了一张借卡证，就可在一年内无限次的借玩任何世嘉卡，它很实际，您不必在担心您的钱包了。

2 我们将努力作的更好，希望广大朋友给予我们支持与鼓励，并提出宝贵的建议。

"借卡证"简介

1 借卡证分为正证，副证两张。

2 正证使用期 1 年，每次只限借一盘卡，1 年内不限次数，时间，不收任何手续费只收回邮费 15 元。

副证使用期 1 年，每次只限借二盘卡，但借卡时需将卡带押金及 10 元手续费回邮费 18 元寄来，还卡时如数退还押金，1 年内不限次数，时间。

3 凭借卡证在本店购物，均按九折计算。

办理方法

1 每次借卡前拨（010）64073697 预定卡带。然后将上次借卡用邮政快件寄回，用汇款单寄来回邮费。

2 一次性交纳会费 200 元（含以后资料费用）。

3 写清本人姓名，详细回邮地址及联系电话。

经典任天堂 GAME BOY 掌机卡

15＊1(斩红郎 大金刚 3 街头赛车 UFO 玛莉 坦克大战 等)	120	15＊1(口袋魔鬼 格斗天王 幽白 4 蜡笔小新 等)	140
8＊1(信长野望 魔法骑士 2 复活邪神 隐忍传说等)	110	8＊1(三国中文版 吞食天地 第二次机器人大战	135
18＊1(三国志中文版 魔法骑士 甲 A 联盟 街头赛车等)	120	18＊1(三国志中文版 玛莉 2 女神转生 花式台球等)	120
7＊1(三国志 圣斗士星矢 吞食天地 鬼神降临传等)	110	7＊1(超级大金刚 J 联盟足球 鬼神降临传 5 魔法阵等)	110
15＊1(七龙珠一悟空飞翔传 幽白 4 篮球飞人 美少女战士等)	110	10＊1(三国志 A.RPG 超级玛莉 3 格斗天王 天食天地等)	125
14＊1(第二次机器人大战 三国志中文版 吞食天地 大金刚 2 等)	130	14＊1(信长野望 复活邪神 魔法阵 圣剑传说 J 联盟等)	115
15＊1(浪漫沙加 鬼神降临传 银河战士 SD 战国传说等)	120	16＊1(萨尔达传说 三国志 NBA 争霸战 恶魔城 炸弹人等)	120

GB 单卡：口袋魔鬼　95 格斗王　饿狼传说 2　第二次机器人大战　吞食天地　每盘售价均为：70 元

经典任天堂(FC)八位卡

勇者斗恶龙 1	70	荆坷新传(中文)	60	萨尔达传说(中文)	70	第二次机器人大战	100
勇者斗恶龙 2	75	英雄战记 3	105	帝国争霸战	100	不如归	95
铁拳对钢拳	105	钢弹物语三代	105	蝙蝠战士 2	110	高达骑士 3、4(RPG)	120/120
圣火徽章 2	140	赌神(中文)	75	SD 机动战士	105	红色魔石(SLG)	110
三国志 5(光荣 SLG)	80	圣火列传(中文)	60	勇者斗恶龙 3	100	魔神英雄(RPG)	70
半熟英雄(SLG)	65	水浒传(中文)	110	第四次机器大战	130	中原霸者(SLG)	60
成吉思汉(SLG)	85	圣火徽章(RPG)	85	重装机兵(中文)	110	天使之翼(SPG)	65
封神榜(中文)	110	吞食天地(RPG)	80	南北战争(SLG)	100	太空战士 1＋2(RPG)	80
太空战士 3(RPG)	110	勇者斗恶龙 4	100	霸王大陆(SLG)	80	八位光电枪 50 元 邮资 20 元	

宠物蛋大全

八功能电子狗	60	十功能电子企鹅	80	六合一宠物蛋	90	八功能电子恐龙	80	精装礼品型 BB 龙	110
会报时电子狗	75	八合一宠物蛋	120	十功能电子天使	80	十功能电子小鸡	110	日本产万代电子鸡	160

★精致原装手表型十功能电子宠物鸡 100 元

以上电子宠物均带有使用说明，邮资每只 20 元。大量批发　价格更优

机种及配件	价格(元)	邮资(元)
PS 主机(主机 AV 线、电源、手柄、原版盘)	1900	1100/60
SFC 主机(主机 AV 线、电源、双手柄)	670	110/60
博士 7(带磁盘十张)	880	80/60
GB 机(带一卡)	400	50
GB 皮套/放大镜/对战线/电源	20/15/40/15	每种 10 元
SFC 摇杆(也可用于 SS、PS、MD 上)	300	60
次世代主机专用电源	50	20/40
SS 光枪(原/组)	300/150	40
SS 手柄/记忆卡/解码器/六分插	50/280/1400/300	一律 25 元
SS 方向盘/飞行杆(带一张盘)	450/470	110
PS ASC Ⅱ产原装摇杆/港产摇杆	350/330	100
PS 记忆卡/手柄/S 端子	90/150/150	40
SS/PS 金手指	200	20

世嘉机邮资每台：航空快件 110 元 保价平邮每台 60 元

世嘉卡邮费：一盘 15 元、二盘 20 元、三盘 25 元

三盘以上每盘另加 5 元，赠卡邮资另付，价格同世嘉卡。

批发业务

凡各地经销商均可拨打：(010) 64073697 李先生或(0) 1391244655 黄先生联系有关批发业务

店址：北京东城美术馆后街亮果厂六号

（注意：此址不收汇款及邮件）

传真：(010)64073697

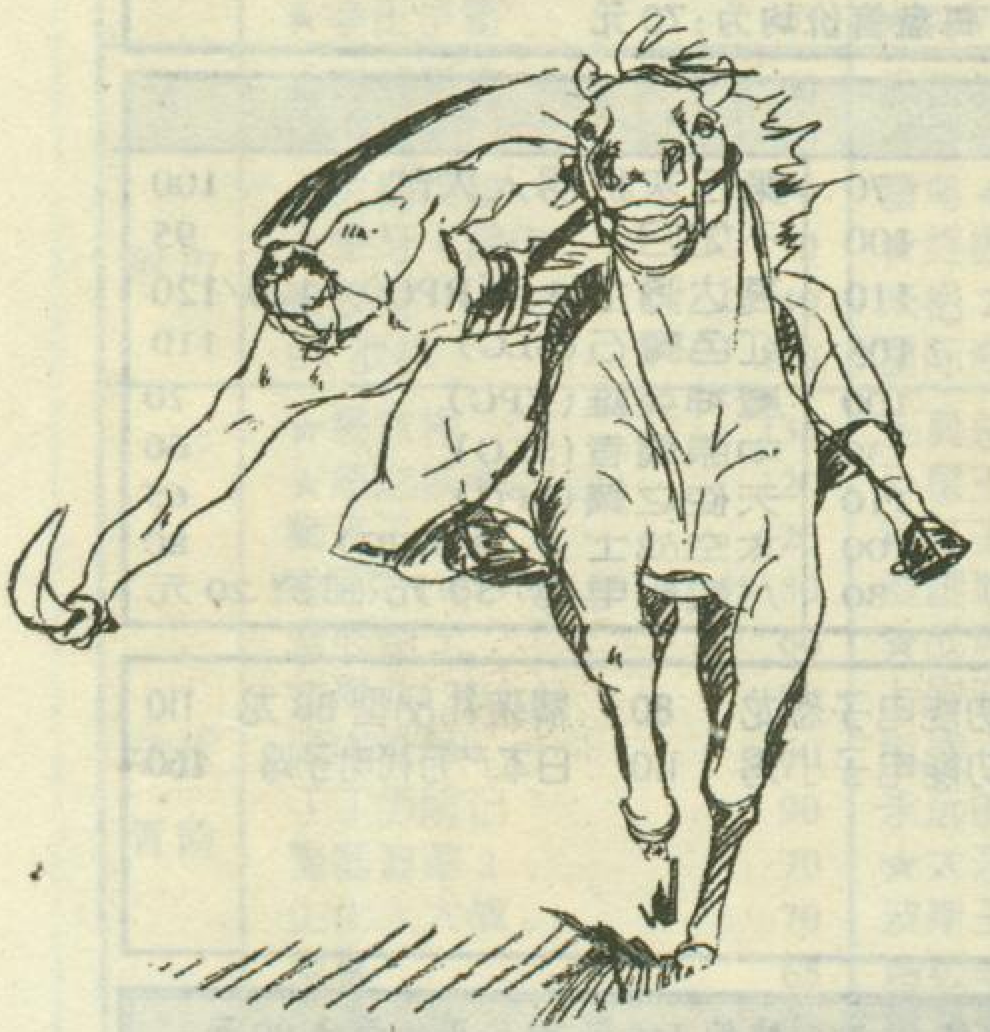
邮购及联系地址：北京东四邮局 630 信箱　邮编：100010 收款人：闫志刚　电话：(010)64073697

特别推荐：世嘉专用"金手指"密码宝，可另游戏不死　无敌　无限金钱　快速长级等　每盘售价：90 元

上海拓实贸易发展公司

上海拓实贸易发展公司





上海拓实贸易公司确保所售产品的品质。

☆土星原版片，每片只需 20—120 元不等，总有一项中意你，并有珍藏价值。

目前，市场土星销售以直读为主，光头经常出现移位。拥有一张原版片，可以物其所用，对光头进行适当调整。

☆土星、索尼的液显无敌手柄，可储存 54 个连续技，新颖模拟十字六向键，格斗、赛车更享受体感。SLG、RPG 电玩迷的专用手柄。

☆土星、索尼的金手指卡，无论你玩什么节目，总让你有战无不胜，攻无不破的优越感。并备有专用金手指大全。

☆双人格斗大摇杆，只此一家独卖，操纵自如的优点，展示街机风采，让你在朋友面前更显威风。

☆土星、索尼品种齐全，美版(5501 型)、日版(5500 型)、日立、JVC，各种品牌任你选。GB 卡以及土星、索尼的软件：新、全、快。

☆各种精品款款到来：是街机店主布局店堂、吸引玩友的摆饰，也是电玩迷送礼、布置家居、珍藏的重要精品。

♥200PCS 的刀魂人物拼图：每套 6 个人物，锻炼你的智力与反应，再配上精美的镜框，挂在墙上一定非常醒目。♥铁拳人物玩偶：形象逼真，令铁拳迷爱不释手。♥铁拳的钥匙圈：更是精致小巧、别具匠心。♥各款爱心放射的宠物蛋：风靡亚洲，展显你的爱心、耐心、与信心，价格更称心，让你不得不拥有它。♥VR 人物挂画；每一幅都显英雄本色，若你购买一套(5 幅)价格就更优惠。

公司地址：新闸路 1954 号
电话：021—62188985 交通：20、40、94、23、113、138 直达
声明：拓实贸易公司对各分店进行调整，请认准各分店地址，电话，交通，方便联系。
总店：石门一路 30—32 号(近延安中路口，瑞金剧场对面)
电话：63273835 交通：71、104、23、24、48、01 直达
浦东乳山店：浦东乳山路 77 号(近浦东南路)
电话：58782513 交通：84、86、81、82、574
浦东南码头店：南码头路 455 号
电话：58394941 交通：大桥一线，82、84
南市中华路店：中华路 1245 号
电话：63780666 交通：11、24、66

广告

北京金太阳

游戏精品店

买的称心，用的放心，玩的开心。

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 原装记忆卡	160	15	三用 AV 分插器	120	25	SS 原装 3D 手柄	260	30
PS 组装记忆卡	80	15	PS(无敌)金手指	160	20	SS 原装六分插	280	25
PS 原装手柄(带抗干扰)	140	20	SS(无敌)金手指	150	20	SS 原装台式手柄	360	120
PS 组装手柄(带抗干扰)	35	20	SS 加速卡	90	20	SS 原装电脑战机摇杆	280	130
PS 原装液晶记忆台柄	480	100	SS 新型加速卡	120	25	SS 组装记忆卡(16M)	150	20
PS 原装台柄	420	90	SS 原装方向盘	450	170	SS 原装光线枪	240	40
PS(SS)液晶记忆手柄	240	30	SS、PS、N64 三用方向盘	550	170	SS 组装光线枪	120	40
PS(SS)港产连发手柄	80	25	SS 原装 JVC 光头	420	15	SS 原装解压卡(2.0 版)	1050	20
PS(SS)RPG、SLG 原装手柄	240	25	PS 原装光头	480	15	PS、SS 两用枪	160	40
PS 组装带连发光线枪	190	60	SS 组装手柄	35	20	世嘉六键小手柄	15	15
超任组装手柄	30	20	SS 原装手柄	150	20	世嘉视频转换盒	20	15
超任 AV 线	25	15	SS 原装记忆卡	250	15	世嘉电源	20	15
PS(SS)S 端子线	50	15	SS 摇控手柄(单只)	320	30	超任双线火牛(美版)	50	20

因广告的时差，SS 机、PS 机、N64 机以及光碟机的价格，请来信来电咨询。

土星经典原版盘：樱花大战(2CD)280 元、索尼克 JAM190 元、东京番外地 220 元。VR 战士Ⅱ、VR 战警Ⅰ、VR 战警Ⅱ、VR 对格斗之蛇、电脑战机、快打刑事、世嘉拉力、梦之精灵，以上仅售 180 元。(以上邮费每片 15 元，两片 25，三片以上免邮费。)

特别推出　凡在本店购买世嘉卡者，本店赠送换卡证，享受换卡(5 元＋差价)的优惠。(此条款邮购除外)

(卡带免收邮费)　世嘉十六机、卡、GB 机、卡的门市零售参考价及邮购价目表

台湾主板世嘉Ⅱ型机(赠卡一盘)300 元 世嘉Ⅱ型(N—P)双制式机(赠卡一盘)320 元 赠卡为记有★标(任选)	邮费 120 元	原装万信 GB 机(颜色：灰、白、黑、绿、黄、红、透明) 330 元 原装万信 GB 超薄型机(颜色：灰、黑、绿、黄、红) 430 元		邮费 40 元
		原装彩色液晶手掌机(赠随机卡两盘)	950 元	60 元

世嘉 16 位卡									
水浒传(中文)	220 元	众神遗产	105 元	★复仇者	75 元	★沙丘魔堡	60 元	★赌城	55 元
圣战风云(中文)	145 元	皇帝财宝	105 元	★武士魂	60 元	★阿拉丁	70 元	★VR 部队	55 元
封神榜(中文)	210 元	光之继承者	90 元	★战斧Ⅴ	65 元	★枪卡Ⅰ代	60 元	★火枪英雄	75 元
三国Ⅳ(中文)	170 元	梦幻模拟战Ⅱ代	95 元	★战斧Ⅰ	45 元	★枪卡Ⅱ代	65 元	★真实谎言	65 元
新乞丐王子(中文)	225 元	大航海时代Ⅱ	105 元	蝙蝠侠五	85 元	狮子王Ⅰ	85 元	★忍无可忍	70 元
太空战士(中文)	185 元	幽游白书Ⅱ	80 元	★蜘蛛侠	60 元	狮子王Ⅱ	115 元	14 合 1	120 元
大富翁(中文)	150 元	侍魂	85 元	★忍龟	45 元	★天使之翼	45 元	★骷髅行动组	75 元
大航海时代(中文)	150 元	★十二人街霸	60 元	★龙虎拳	70 元	★实况足球Ⅱ	75 元	★异形战士	65 元
三国Ⅲ(中文)	120 元	十六人街霸	160 元	★音速Ⅱ	55 元	97FIFA	85 元	★外星王子	60 元
信长野望霸王传(中文)	180 元	真人四	85 元	★音速Ⅲ	60 元	97NBA	85 元	★鸟人战队	60 元
光明十字军(原装)	120 元	真人摔角	90 元	★音速Ⅳ	65 元	★96 台球Ⅱ	55 元	★篮球飞人	65 元
新创世纪(原装)	125 元	★魂斗罗	65 元	音速Ⅴ	80 元	★米格 29	60 元	★超忍三代	55 元
太阁立志传	145 元	饿狼传说Ⅱ	105 元	风中奇缘	85 元	★空牙	70 元	赤壁之战	95 元
皇帝财宝	105 元	★街头快打	45 元	玩具总动员	90 元	★F1 赛车	60 元	★X—MEN	65 元
梦幻争霸战	105 元	豪血寺一族	135 元	★沙漠风暴Ⅰ	70 元	★O 林赛车	60 元	★红色战区	70 元
光明十字军	80 元	VR 战士 2	90 元	★沙漠风暴Ⅱ	75 元	雷电＋空牙 2 合 1	85 元	★DOOM	70 元
三国列传 2 合 1	125 元	★七龙珠	70 元	沙漠风暴Ⅲ	80 元	★顶级赛车	60 元	★追踪赛车	50 元
光明与黑暗古老封印	105 元	格斗四人组Ⅲ	80 元	蚯蚓战士Ⅱ	85 元	VR 赛车(原装)	125 元	梦幻之星Ⅳ(原装)	95 元

GB 卡					
GB14 合 1(RPG、SLG 大全)	190 元	GB13 合 1(斩红郎、大金刚Ⅱ、95 格斗王)	160 元	龙珠 Z(悟空激斗传)	80 元
GB10 合 1(斩红郎、饿狼传说、幽游白书)	170 元	GB14 合 1(天使之翼、吞食天地、阿雷莎Ⅲ代	160 元	95 格斗天王	80 元
GB5 合 1(带玛莉欧 3、七龙珠 Z、三国中文版)	160 元	GB15 合 1(天使之翼、灌篮高手、女神转生外传Ⅱ)	180 元	斗神传	80 元
GB6 合 1(带大金刚、第二次机器人大战、圣剑传说)	160 元	GB18 合 1(斩红郎、三国中文、幽游白书等)	160 元	96FIFA	80 元
GB7 合 1(带三国中文版、七龙珠、吞食天地)	160 元	**GB 单卡：**		三国中文版	80 元
GB7 合 1(带大金刚、光之继承者、吞食天地)	160 元	口袋怪物	130 元	篮球飞人	80 元
GB8 合 1(魔法骑士 2、信长野望)	160 元	第二次机器人大战	90 元	侍魂	80 元
GB8 合 1(三国中文、吞食天地、第二次机器人等)	160 元	斩红郎无双剑	80 元	饿狼传说	80 元
GB11 合 1(斩红郎、96FIFA、灌篮高手)	160 元	蜡笔小新	80 元	天使之翼	80 元
GB12 合 1(斩红郎、95 格斗天王、金刚战士)	160 元	玛莉三代	80 元	玛莉Ⅳ代	80 元

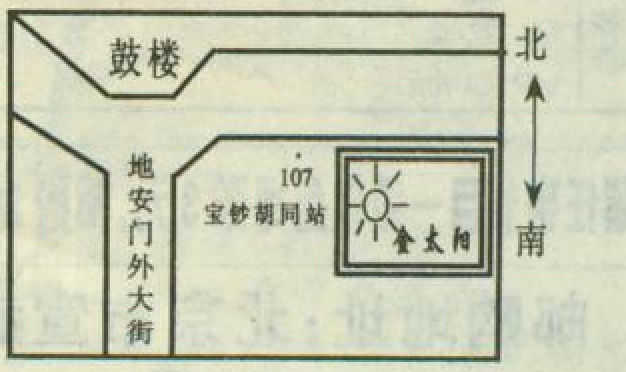
GB 放大镜 30 元，皮套 20 元，电源 15 元，对打线 20 元，扩音器 45 元，GB 手柄 15 元(邮费：每种 15，两种 25 元，三种免邮费。)

另 GAME GEAR 合卡：56 合 1(洛克人、饿狼 2 等)、56 合 1(金刚战士 2、饿狼 2 等)、72 合 1(幽游白书、索尼克等) 每盘 280 元　(邮费免收)

山东淄博金太阳分店(四通指定经销商：经销原装正货土星及其配套产品)

电话：(0533)2179962　业务电话：01396431898　联系人：崔杰

地址：山东淄博市共青团西路二十九号



本店特约连锁经销商： 山东省东营市新产品推广中心　电话：(0546)8778441　邮编：257000

(经销以上商品)　山东省淄博市人民商场永兴游戏门市部　电话：01396431898　邮编：255000

注：本店为外地邮购者提供邮政快件服务，本店收到您汇款后，商品经检验合格后，立即发货。

(邮购请到当地邮电局办理汇款手续，并写清地址姓名，邮编，并在附言栏注明所购商品)。

(咨询)电话：(010)64042473　传真电话：(010)64011395

(邮购)地址：北京市东城区鼓楼东大街 136 号　(收款)联系人：关小姐

(乘 107 路电车宝钞胡同站下车向东 100 米路南即是)　邮政编码：100009

广告

北京腾达游戏

以低价格为广大闯关族服务

土星机(四通)1600 元 保修半年 送电源(110V) 邮费 150 元　台湾机板双制世嘉机 245 元 邮费 90 元
GAME BOY 手掌机(赠卡十合一) 395 元 邮费 50 元　N64 送一盘卡(原装) 1650 元邮费 100 元
GAME BOY 超薄手掌机(赠卡十合一) 540 元 邮费 50 元

类别	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
文字类	太空战士(中文)	170	光明十字军	80	新超级大战	110
	新乞丐王子(中文)	190	大航海	85	悟空外传(中文)	100
	信长野望霸王传(中文)	135	大航海(中文)	135	风中奇缘	70
	古代封印	90	太阁立志传	120	石中剑	140
	三国(合卡)中文	120	大富翁(中文)	135	封神榜	190
	梦幻模拟战	85	皇帝财宝	110	阿 Q 连环炮(中文)	150
	沙丘魔堡	40	信长野望	115	亚瑟传说(中文)	120
	众神遗产	90	梦幻之星Ⅳ	75		
格斗类	幽游白书	60	摔角擂台赛	70	七龙珠	50
	16 人街霸	40	VR 战士 2	70	七龙珠(原)	70
	豪血寺一族	100	龙虎拳	55	十二人街霸	55
	真人快打 4 代	70	侍魂	70	饿狼传说 24M	90
射击类	空牙	50	沙漠风暴 2	50	机械战警	50
	真实谎言	60	沙漠风暴 3	60	原子战士Ⅱ代	70
	超空狂龙	55	异形战士	45	异形	40
	魂斗罗	55	骷髅行动	65	雷电传说	50
	毁灭警官	55	火枪英雄	55	冲破火网	50
	终极战役	50	鲛鲛鲛	35		
动作类	格斗四人组 3	70	战斧 3	35	割喉岛	45
	音速 2	35	战斧 4	50	侏罗纪公园	45
	音速 3	45	蚯蚓Ⅱ	60	唐老鸭大冒险(24M)	60
	音速 4	45	怒Ⅰ	25	佳菲猫	50
	音速 5(3D)	70	怒Ⅱ	40	七喜小子	40
	丛林冒险 1	45	复仇者	65	蜡笔小新(原)	80
	丛林冒险 2	55	鸟人战队	45	罗宾汉	50
	玩具总动员	70	X—MAN	50	变形侠医	70
	狮子王	60	阿拉丁	50	杨家将	135
	漫画地带	55	武士魂	45	水浒风云录	155
体育类	疯狂赛车	40	96FIFA	55	篮球飞人	45
	顶级赛车 2	40	96NBA	55	台球传奇	40
	摩纳哥赛车	40	96 奥运	45	VR 赛车(原)	110
	机车王 2	40	97NBA	70	邮费每盘 15 元	
	机车王 3	45	97FIFA	70	两盘 20 元	
	F1 赛车	45	实况足球Ⅱ	55	三盘以上 25 元	

GB	卡带	内容	价格
GB	10 合 1	(斩红郎、世界英雄、饿狼、街霸、95 格斗王、幽白)	180
	12 合 1	(三国中文、第一次机械人大战)	150
	16 合 1	(玛莉 1.2.3.4 代、大金刚Ⅰ.Ⅱ、97 足球、幽白Ⅱ.Ⅲ.Ⅳ、95 格斗王)	190
	14 合 1	(三国中文、第 2 次机械人大战、大金刚Ⅱ、吞食天地)	190
	15 合 1	(大金刚Ⅱ、95 格斗、第一次机械人大战、SD 战国、圣斗士)	180
	26 合 1	(炸弹王 3 代、97FIFA、洛克人 3、魂斗罗)	180
	5 合 1	(大金刚、斗神传、超级玛利 3、龙球、三国中文)	160
	5 合 1 B	(真人 3、杀手学堂、饿狼Ⅱ、阿拉丁、原人)	180
	10 合 1 B	(95 格斗、三国志、马利欧 3、吞食天地、企鹅、越野机车)	170

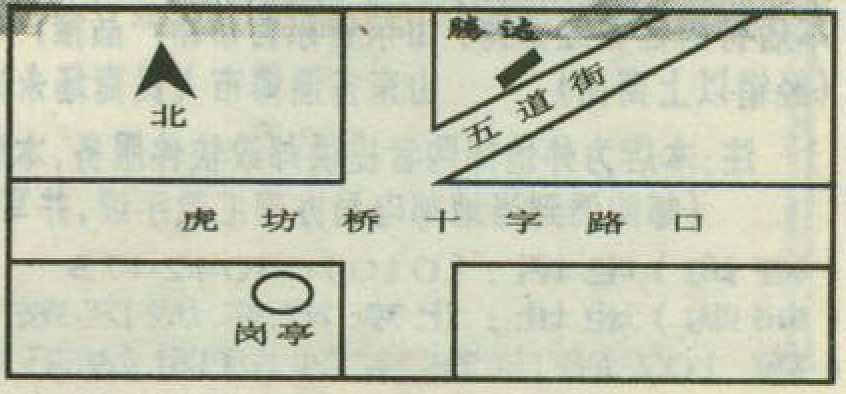
次世代配件	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
	土星大摇杆	370 元	60 元	土星加速卡	90 元	20 元	PS 组装手柄	50 元	20 元
	土星记忆手柄	220 元	30 元	土星原装枪	260 元	30 元	PS 制转	100 元	15 元
	土星专用制转	85 元	15 元	电子宠物	70 元	25 元	世嘉 MD 组装机电源	50 元	免邮费
	土星遥控手柄	235 元	20 元	土星组装光线枪	140 元	30 元	220V 转 110V 电源	50 元	免邮费
	土星金手指记忆卡	140 元	20 元	土星格斗速发手柄	80 元	20 元	GB 手掌机摇杆	25 元	免邮费
	土星原装记忆卡	280 元	20 元	PS 记忆卡	90 元	15 元	世嘉手柄	20 元	15 元
	土星组装记忆卡	160 元	20 元	PS 原装手柄	170 元	20 元			

土星原装碟	游戏	价格	游戏	价格	游戏	价格
	VR 战士 2	145 元	快打刑事	145 元	VR 战士对格斗之蛇	145 元
	梦精灵	145 元	世界足球	145 元	樱大战	180 元
	95 拉力	145 元	VR 特警Ⅱ	145 元	东京番外地	210 元
	飞龙 2	145 元	电脑战机	145 元	梦幻模拟战四	360 元
	VR Q 版	145 元	月花雾幻谭	145 元	邮费每盘 15 元　两盘以上 20 元	

超任带节目一级软盘每张 3 元,邮购 30 张起邮,邮费 20 元,目录每份 5 元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街
15 号　邮编:100050
电话:(010)63153732　联系人:杨诺宾

注:乘车路线:可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



港の霸街机管理器 唯一的国家专利产品

按街机模式操作是街机管理器的充分条件

新碟即出即用是街机管理器的必要条件

新一代港の霸街机管理器正是上述充要条件的完美统一

你在购买街机管理器的时候，请留意港の霸新一代街机管理器独具的新碟即出即用和超强的屏幕难度选择与锁定功能。她的成功之处在于使用 IC 程序块的同时，增加了新碟即出即用的能力。既克服了单一 IC 开机卡管理器不能玩新碟的弊病，又克服了一般通用模拟计币管理器中途误投启动键减币的缺陷。SS、PS 合二为一模块结构，全部接插件连接，使用更为方便。试问：早在七月中下旬，当东京番外地(SS)、街霸 EX(PS)闻名于世时，有哪个管理器在计次状态下可即出即用？唯有港の霸新一代管理器不负众望，给游戏房老板带来了福音。无可否置，VR 战士三代、铁拳三代面市之时将是港の霸雄踞半壁江山之时。

	普通铁盒分体式 (SS、PS 通用)	三合一豪华一体化 (大型 ABS 塑壳按出口标准设计、SS、PS、N64 通用)
建议零售价	850 元	1050 元
月累计 10 台	700 元	900 元
月累计 20 台	650 元	850 元
月累计 50 台	550 元	750 元
月累计 100 台	500 元	650 元
月累计 200 台	450 元	600 元
月累计 500 台	400 元	550 元
月累计 1000 台	350 元	500 元

敬告客户：货比三家不吃亏，为便于客户选购，从 97 年 8 月 10 日起本公司产品在全国各大城市板会上陆续展出。(有意成为板会全权代理的请联系。)并定于 97 年 11 月 20 日至 30 日在杭州举行港の霸新一代街机管理器暨大型模拟仿真游戏机看样订货会，欢迎参加 97 年 11 月 24 日至 29 日上海国际展览中心上海现代游艺机及游艺园设施展的新老客户，光临杭州。

全新电子游戏机免费租借大酬宾

凭押金租借，租借结束全额退还押金，游戏机归己

大型电子游戏机大型模拟仿真游戏机押金：一年期为原机售价的 3 倍，二年期为原机售价的 2 倍，三年期为原机售价的 1 倍。

土星、索尼、N64 押金：一年期 6000 元，二年期 4000 元。

国内第一套可视攻略本《电玩大观园》多媒体光碟

真正 2.0 版本 VCD 多媒体电脑适用，为电视台提供专题片。

杭州亚洲计算机软件技术有限公司制作 节目主持叶伟

浙江电子音像出版社出版　九七年下半年发行计划

格斗天书究极奥义技巧剖析（共出六片）内容包括 VR 战士二代、VR 战士三代、铁拳二代、铁拳三代、东京番外地、魂之利刃、96 格斗王、97 格斗王、街霸 EX、少年街霸二代、TOBAI, 2、侍魂等。

RPG、SLG 攻略详解（共出六片）内容包括太空战士七代、樱花大战、生化危机、梦幻模拟战三代、异灵、九龙风水传等。批发每片 12.5 元—15 元(100 片起批)，零售每片 25 元，邮购每片另加 5 元，一次性打购 97 年下半年(12 片)300 元，98 年全年(24 片)600 元，均免邮费，并赠送《电玩大观园》1998 年精美挂历一本，各省市有代理条件的电子游戏专卖店请与本公司联系。

中外合资杭州亚洲计算机软件技术有限公司

上海专卖店：上海陕西南路 380 号艺宫文化用品商店

杭州专卖店：杭州文晖路 381 号武林门电器市场 2268 号(各类电玩商品特价批零，办理免费租赁)

邮编：310005　电话：(0571)8381031　8381371　传真：(0571)6401743　联系人：谭启仁　BP：126—8058076

BT HRB

中国 · 哈尔滨

奔腾电子

本部经营游戏机多年，拥有正规的进货渠道和技术实力，愿为您提供下列服务：

★现货优惠价提供原装机：SS、PS、SNK、3DO、GB、GG，各种游戏软件及解压卡、光电枪、手柄等周边设备。

★隆重推出“土星”、“索尼”改街机特新版转换器

★世嘉可重录游戏卡：节目全、费用低。

★二手货市场：代购代销、外省邮购。

★游戏机维修中心：各种类游戏机维修业务、经销配件、技术咨询。

特好的售后服务让您买的放心，玩的开心，并郑重承诺：

质优价廉、信誉第一！！！

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号奔腾电子经销部

(哈站乘 109、7 路汽车经“秋林公司”在儿童公园下车，与公园同侧，距奋斗路 100 米)

邮编：150001　电话(传真)：(0451)2619605

联系人：赵鸿鹏　赵平胜

一本大家都能看懂的电脑杂志

电脑爱好者

邮发代号：82—512

半月刊

电脑界：市场风云——解说潮起潮落

动态消息——报道特新进展

业界述评——昭示龙争虎斗

大众论坛——群贤毕至话热点

跟我学：讲解电脑知识，教用电脑软件，带您步入电脑科技殿堂。

步步高：为您雪中送炭，大量的应用技巧，解您燃眉之急；大量源码程序，为您提供编程进阶的范例与利器。

网络之友：在信息海洋中冲浪，在 Internet 上寻觅宝藏，为您走向世界保驾护航。

电脑与生活：让电脑溶入生活，提高工作效率，提高生活质量。

市场一览：新品廊中先睹为快；

市场风向标，为您选购导航释疑。

电子阅览室：全新的信息载体，领略精彩光盘世界。

考试指南：报导考试信息，介绍应考方法，提供函授良机。

娱乐天地：专递游戏快报，提供攻关秘技，游览电脑画廊，展现多媒体创作功底。

电脑神通：寰球巨变，且看电脑神通。

傻博士信箱：傻博士只钟情电脑，技艺高超，期期坐堂候诊，为您排忧解难。

擂台赛：各路好手云集，程序设计，试看天下谁能敌。

服务台：电脑爱好者之家，读编热线把话拉；全方位的服务，邮购目录、软件橱窗琳琅满目……

订阅方式：1. 订阅者可到当地邮局订阅。

2. 错过订阅期可直接汇款到本社发行部。

3. 每册 92 页，单价：4.60 元，月价：9.20 元，季价：27.60 元，半年：55.20 元，全年：110.40 元

电脑爱好者杂志社发行部

地址：北京市白石桥路 48 号《电脑爱好者》发行部

邮编：(100081)　电话：(010)62177399　(010)62176018

权杖:黑暗年代

绝伦映像看任天堂

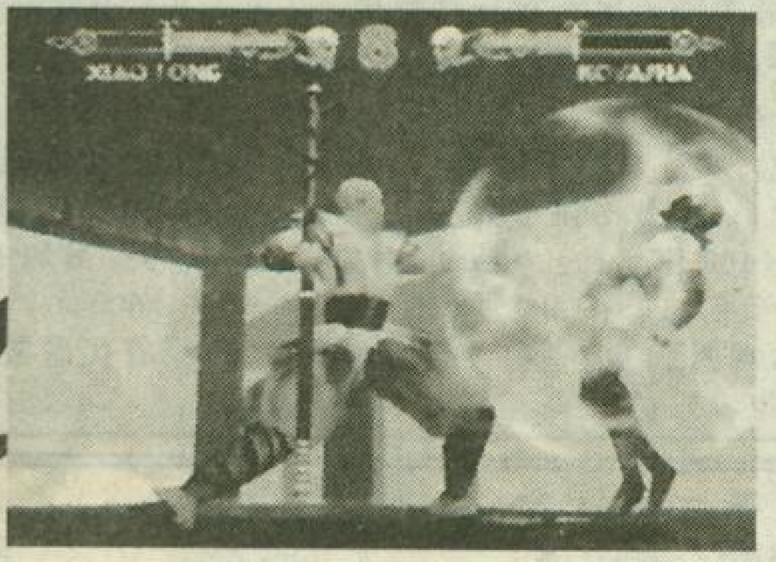
在欧美走势良好的 N64，完全是凭借着其超高的性能和超低的价格，卡带的容量小由 64DD 磁碟机弥补，“少数精锐”的软件策略现在看来也还正确，就是 ARC 移植作微乎其微，下面为大家介绍的这款重量级游戏，来自街机。

N64 厂商:MIDWAY 类型:3D—FTG
发售日:预定 97 年冬美版可推出



美国出品的街机三维格斗游戏到底是何水平?

给日本厂家看?



▲发功的是一位手持法杵的大和尚，对手已在其掌力笼罩之下。从图中可见维多芯片在特殊效果的处理上是很轻松的。

这款游戏（MACE: THE DARK AGE）是由 MIDWAY 公司在并入雅达利（ATARI）公司之后才制作完成的，ARC 版于今年 2 月推出，所用基板系采用 3DFX 公司的芯片，即非常著名的维多（VOODOO）双路图像处理器，机能强大，POLYGON 每秒一百万，动画秒间 30—35 帧，标准解析度 512×256，而游戏为持械格斗，在保持自家面目的同时吸收了其他游戏之长，从画面上看，其震憾程度确已达到了 VF3 的水平。

该游戏的制作有些类似 TECMO 的“死或生”（“DEAD OR ALIVE”，采用 SEGA Model2 基板，SS、PS 即将移植。），为了追求真实效果，采用了动作捕捉技术（MOTION—CAPTURE），游戏人物连同 BOSS 在内共有 11 位，来自世界各地，是从最初 30 位角色中精挑细选出来的，其中有重装甲骑士，贵族忍者，还有头上带纱巾的阿拉伯持剑女子，最终 BOSS 名叫 Asmodious，残忍无比。



系统上借鉴了各门派之长



▲场地两旁是红色的溶岩，应特别小心。

游戏的战斗系统拥有多种多样的组合技，摔投技，反击技，连续技，由 4 个键控制，角色是在一个全 3D 场地中战斗，运用闪避和攻击技巧，这类似 VF3，只是取消了 RING OUT，改之以“危险地带”，战斗场地周围是些消耗体力的物质，如溶岩，流沙，酸性物，钉子等——致伤不致死，这又回到了“死或生”。



▲游戏画面自然流畅，人物动作丰富多采，百万级的多边形真的能在家用机上重现?

N64 的效果又能如何?

“权杖”这部游戏给人的总体感觉是视觉效果异常出色，阴沉压抑的背景画面却辅以明亮的色调，这大概只有 64 位底板才能达到，水晶般流畅的动画，VOODOO 图像处理器确是不同反响，角色的贴图和画面的光源效果令人吃惊，本刊以前曾提及 SEGA64 将会使用这种“品牌”的芯片，而日本方面又否认 64 位后继机种的存在，令电玩迷只能在迷茫中期待。而 N64 却以高姿态俯视 32 位机，不过，家用机跟街机相比到底还是略逊一筹，这其中有很多因素，非一两句话可以讲清，在此只能希望 N64 发挥出最大硬体性能，争取将这部美国的“VF3”完全移植过来。



▲踢人者的衣饰所属材质在彩图上可以一眼看出。（注：本页全部图片系街机画面，非 N64 开发中画面。）

责编：天师

次世代天空

赛尔达传说 64

经典名作
再展风采

该节目其实是会推出 64DD 版的，不知和卡带版有什么区别，这里先向大家介绍卡带版的一些新情报。任天堂公司能够作出许多非常适合家用的游戏，这款在超任上即受到热烈欢迎的作品，用 POLYGON 来制作，必将给玩家带来视觉上的冲击，这是 N64 的法宝——以 64BIT 机能作出游戏性极佳的节目。

N64	厂商：任天堂	类型：A·RPG
	发售日：预定 98 年春	媒体：128M 卡带

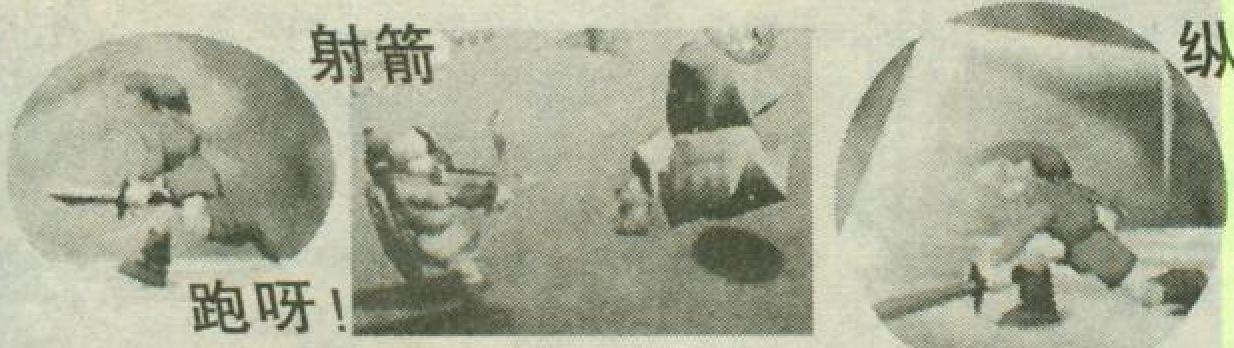




▲迷之森林。四周都是雾，感觉到一丝诡异的气氛。在超任版里，森林深处藏有王者之剑，这次呢？

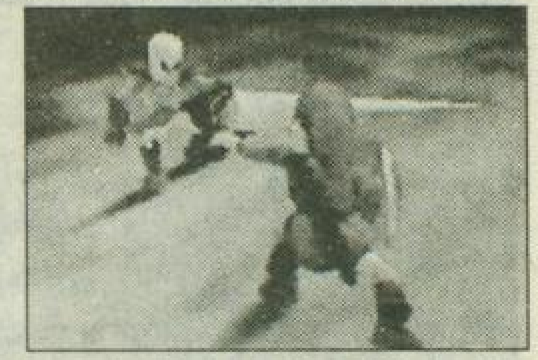
赛尔达传说将捍卫 N64 主机的优异性能

本作中故事的舞台仍然是在玩家所熟悉的哈尔拉露，在超任版中这里叫作"迷之森林"，林克又要为寻求"TRY－FORCE"而进入到这个森林中去了。玩家的任务就是要扮演林克到这些全三维空间去冒险，像什么地下迷宫，小城镇，荒野等处，托 N64 机能强大之福，这次冒险之旅将展现给玩家以最美丽的游戏画面。同"星际火狐 64"一样，玩家要对付许多角色，而游戏中的事件将在对话和 CG 动画间被感觉到向前发展。"THE LEGEND OF ZELDA"，以 128M 的大容量作为 N64 在日本反击的"重型武器"，值得期待，因为 RPG 在日本是家用机的主流游戏，最能带动主机的销量，史克威尔每部 RPG 作品 都能达到百万的销量，是促成 PS 当老大的功臣，N64 能否在本土普及开，很大程度上要依赖此款游戏。

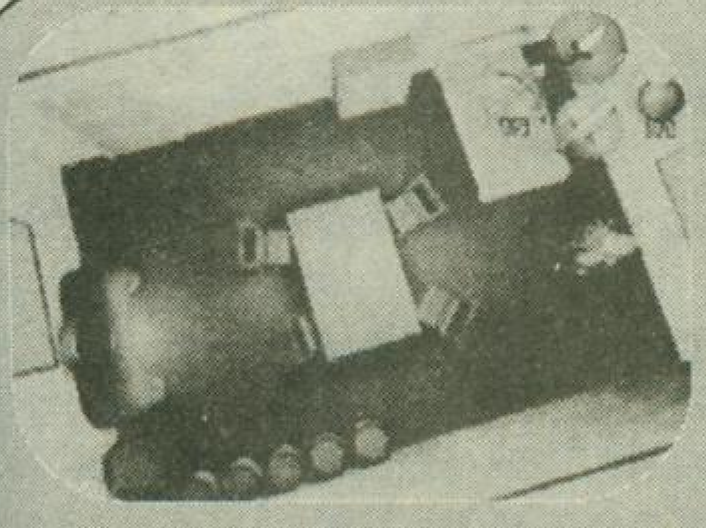


LINK 的动作在 3D 空间中变得自由、真实！

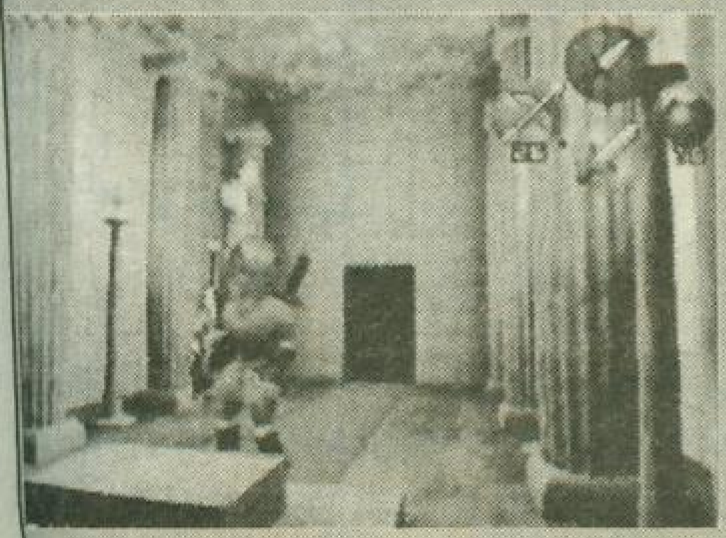
在原野中发现了迷宫，接着就会遇到四个敌人，其中最强的恐怕要属多冬哥 JR 了，他身上披覆着坚硬的甲胄，并且还会喷出强大的火焰，要打倒他可不是那么容易哦！



▲这个骷髅叫作思塔弗斯，个性狡猾，且身材比林克足足高大两倍，极其难缠。



这是给谁住的？



充满神圣气息的殿堂。

本作中又有两处新发现的地方了，首先是一所民家，家具齐全，床、餐桌、壁炉，还有一排酒桶，这桶里面会不会藏有什么道具呢？此外还要提及的是妖精之树和神殿这两个地方，具体情况虽不明朗，但可以肯定的是它们将会对林克的整个冒险过程有着相当大的影响！到时候可别忘了对它们进行仔细查看哦！

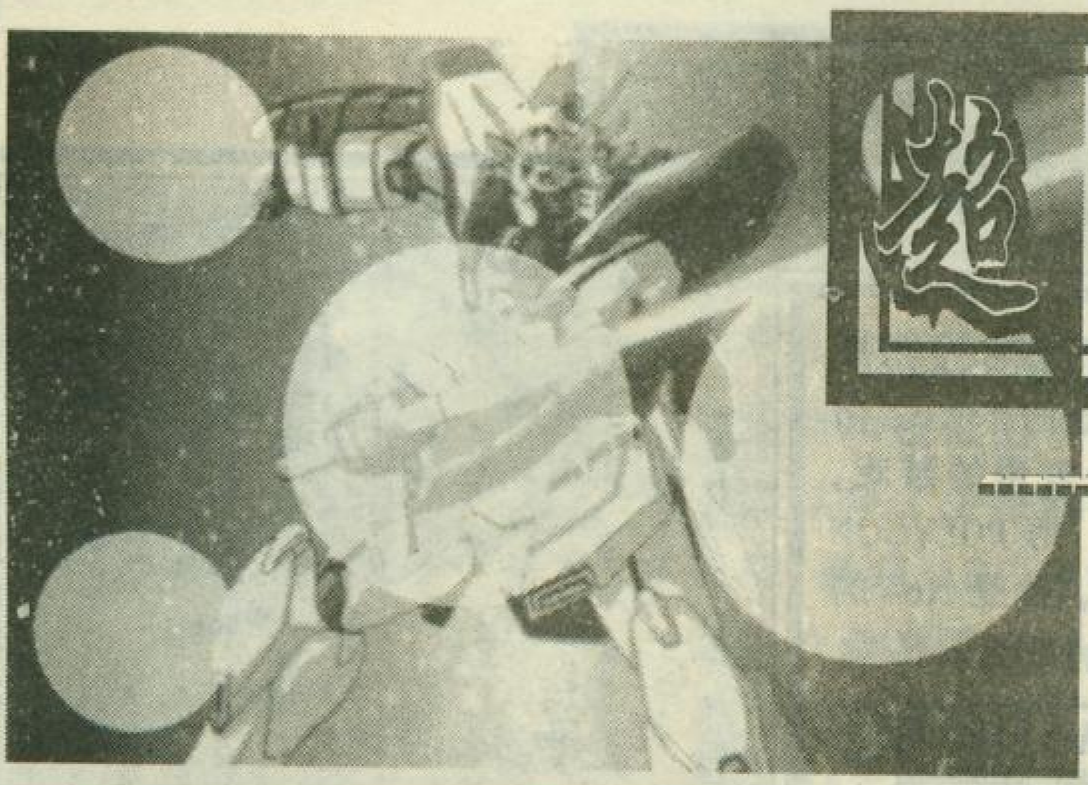


谁说我们好欺侮？

在超任版中，某城市的一条街道中会出现许多只鸡，如果林克大开杀戒的话，就会又有一大群鸡蜂拥过来，替同伴展开报复，将事情弄得一团糟。可怕的是在本作中这惊险的一幕竟被强化，POLYGON 鸡仔又要雪耻旧恨来了。

责编：天师

特稿



超级机器人大战史

——THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS

VOL.2

Ⓑ 辉煌的超级机器人战史博物馆

（续上期）

(6)超电磁机器人V（コンバトラーV）

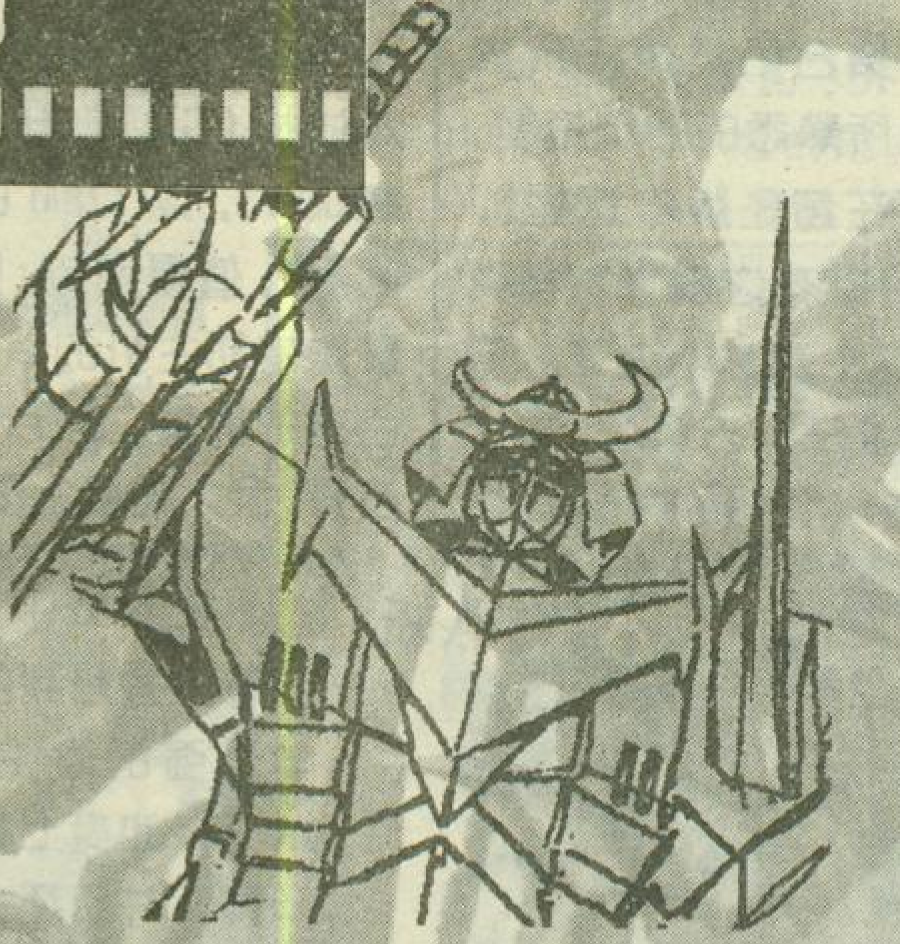


全身高 57 公尺高 550 吨的巨体，挥舞着超电磁溜溜球，扫荡一切的阻碍，召唤超电磁龙卷风，使出超电磁旋转必杀技一击贯穿敌人的身躯，那就是五机合体的超电磁机器人V！敌人是来自宇宙的坎培尔星人，初期是由大将军鹫及司令官欧蕾雅娜领军的奴隶兽部队。在他们双双阵亡（怎么又这么快?）之后，坎培尔星再次派出女帝贾涅拉担任新司令官，旗下则有吉梅德斯与丹肯尔两位将军指挥的岩浆兽，但是同样没有从超电磁V身上占到任何便宜。

超电磁V算是机器人卡通史上第一架采用五机合体设计的机器人，在合体的模式上来说比盖特机要来得合理了许多；使用的动力则是南原研究中心独立开发出来的超电磁能源，五名驾驶员在出动后须脑波频率合一，才能够合体成超电磁V，在当时的剧情里经常利用这一点安排主驾驶葵豹马脑波失控，让无法合体的超电磁V陷入苦战来制造高潮，由此再一次证明编剧神通广大的本事。

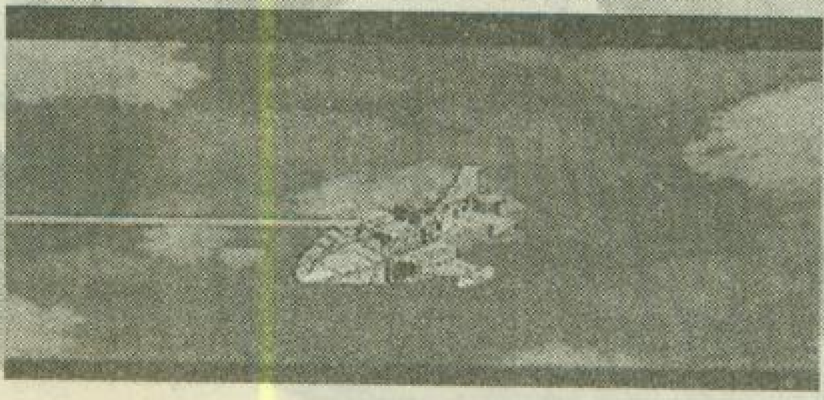
(7)无敌钢人泰坦3号（ダイターン3）

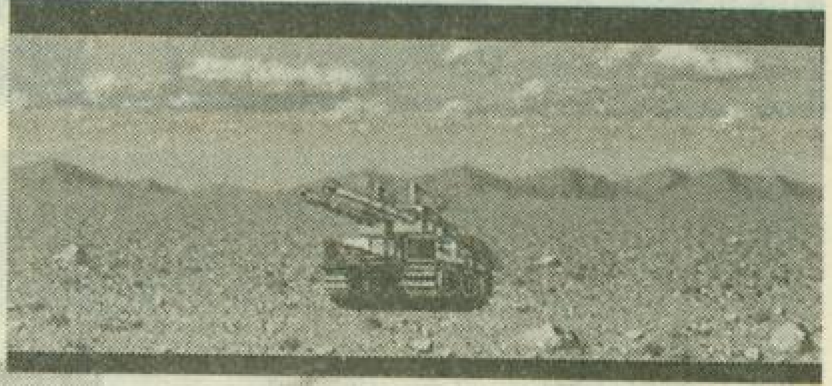
科学家为了使人类能进出宇宙，破岚万丈之父破岚创造博士开始了将人类改造成机械改造人（メキノイド）的实



验，走火入魔的博士为了早日实现这个计划，甚至还将妻儿当成了实验对象，而其它被改造后性能不完全的机械改造人居然兴起了征服“旧”人类的念头。在一切挽救的努力都来得太迟的情况下，破岚万丈带着大批金块和父亲制造的战斗用机械改造人泰坦3号逃回地球，凭着雄厚的财力重建了破岚财团，在管家时田、秘书比提芙·橘及三条理花的协助下，积极的来对抗日渐庞大的机械改造人集团。

泰坦3号可以算得上是电视卡通机器人中有史以来身高排名第二的机器人（超时空要塞如果不算的话），它足足有 120 公尺高，日本的许多有关“SRW”的四格漫画里，就经常把如此巨大的泰坦3号，要如何被母舰收容的矛盾情形拿来消遣。在原著





中，破岚万丈要出动泰坦3号时，必须先驾驶音速巡逻车变形成飞机型态后，再进入泰坦3号内连结启动，在“SRW”中显然少了这一段的描述。

泰坦3号的特色在于它可做出战斗机及战车的另外二种模式的变形，但老实说，那二种变形后的样子都不是很好看。在日本方面来说，这部作品当年收视率算是平平，因此知名度也就不高了；在这些年来托“SRW”的福，终于翻身了，而且还强得不象话，总算是扬眉吐气一番了。

不过，泰坦3号的构想中还是有着一些与众不同之处，除了主角的背景架构有着不少“007”式的谍报色彩之外，其机器人所配带的二把攻防合一的铁扇子，设计也颇具帅气与创意，不过“SRW”中把铁扇子取消掉了，真的是很不爽！而招式怪异但威力惊人的超必杀技“太阳攻击（サンアダック）”，像不像美少女战士的招牌动作?但是泰坦3号比这个姿势时，只用了一只指头，您猜得到是哪一只吗?



到此为止，正好将“第三次”之前所出场的超级机器人们概略的浅谈了一番，居然就花掉了如此多的篇幅，不知读者们是否看得有些眼花缭乱？不妨再去倒杯茶，起来活动活动，然后再接再励的继续看下去，后面要提到的是“EX”及“第四次”中出现的另外六部机器人。

(8)战国魔神豪将军（ゴーショーグン）

至于这部则是 1981 年的作品，虽然是比较后期的卡通，但就现在算来也有 15 年之久了。剧情描述公元 2001 年时真田博士发现了神秘的进化能源比姆拉，而地球上



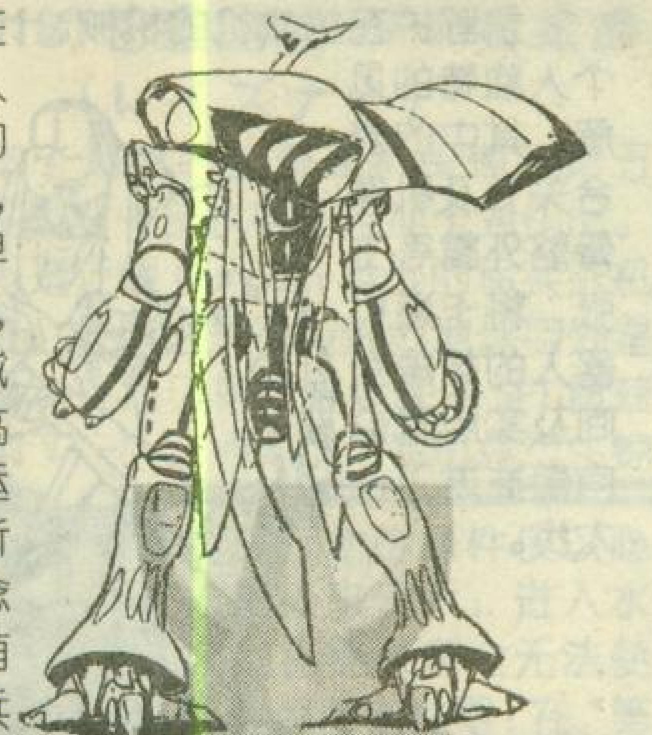
的最大邪恶组织——德古卡在得到了消息后便前来夺取。真田博士不幸遇害，临终前将儿子真田健太及豪将军托付给好友沙巴拉斯队长。之后一伙人便以使用比姆拉能源为动力的雷霆移动基地为据点，以瞬间移动时方式躲避德古卡的追杀。在如此的“旅行”岁月之中，期待着真田健太成年的那一日到来，因为届时，便可解开姆拉能源之谜……。

战国魔神的驾驶员是两男一女的搭档，他们分别驾驶三架战斗机“杰克骑士”、“玫瑰皇后”及“神箭国王”，从战国魔神的双腿及胸部中进入豪将军体内组合；另外，这三架战斗机也可单独组合成一架中型机器人“铁三角”，当然，在“SRW”中我们只有看到一架战国魔神而已。而在设定里战国魔神在作战时的武器，除了身上拥有的之外，“豪将军军刀”及“宇宙火箭炮”的那些附加武器，则是利用比姆拉能源从雷霆移动基地传送过来的，这也是一个蛮有趣的构想；至于超必杀技“豪将军冲击波（ゴーフラッシャー）”的破坏原理是让对方的身体细胞“进化”到自行毁灭，这也很有趣吧？

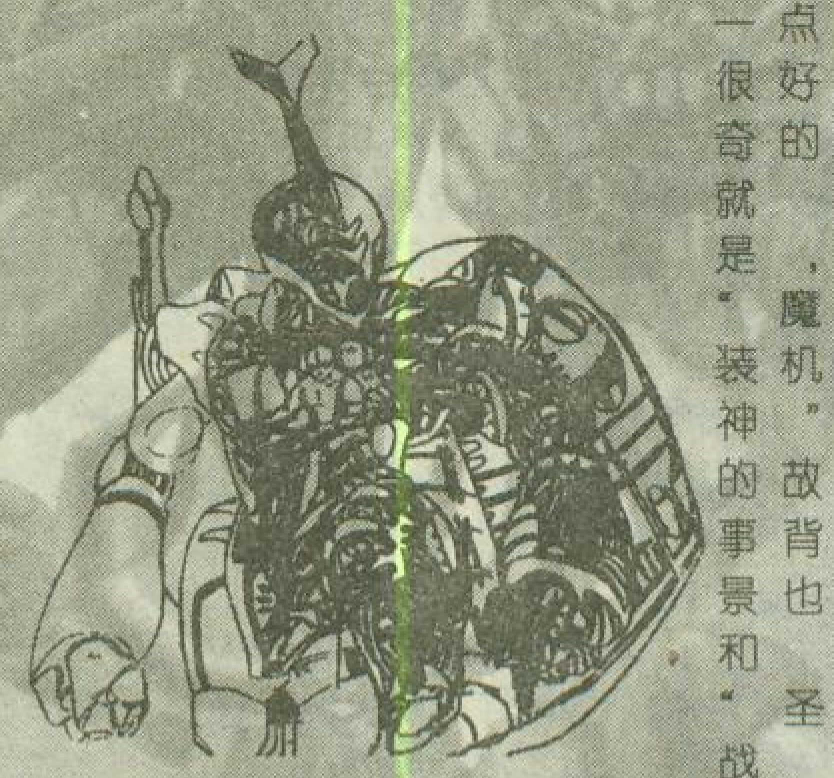
(9)圣战士旦拜因
（ダンバイン）



旦拜因是因制作“机动战士”而名声大噪时的富野由悠季，在 1983 年所策划制作的。故事的时空背景设定在一处近似中古世纪文明的异世界空间，这个世界称之为白斯多威尔（パイストンウェル）在这里遍布着许多王国与诸侯领属，彼此之间经常争战，长期战争的结果因而开发了具有昆虫特征的念力人型兵器“巨人骑士（オーラバトラー）”；而只要驾驶员的“念力（オーラ）”值越高，巨人骑士就能发挥出相对的惊人力量来；后来战局日渐白热化。白斯多威尔的某些激进国家便从所谓的“地上”召唤来了不少具有惊人念力潜质的“地上人”（就是地球人），使得战火更加的扩大开来。但“地上人”之中也分成两派，分别“归顺”于白斯多威尔的两大交战阵营中。在死伤的人数不断的累积之下，为了提早结束战争，白斯多威尔的最高魔导师运用了前所未有的念力，将所有的念力兵器全部送出白斯多威尔，而这些划时代的可怕武器，竟然被送到了 1983 年的地球上。当充满野心的那一方领导者发现到居然还有这么广大的土地，可以去征服的时候，战乱就更不可能休止了……。



巨人骑士的体积并不大，只有约 7 至 8 公尺高左右，剑是固定的配备武器，没有什么较具花样的战斗方式，纯粹取决于驾驶员念力增幅的最大瞬间，再一击打倒对手。也因此，圣战士的特色就只能着眼在每一架造型别致的念力骑士上了。倒是有一点很好奇的就是，“魔装机神”的故事背景也和“圣战士”相当类似，不知是否有相互“参考”了一下呢？



或许是上天给予好战生物的惩罚吧？圣战士的结局竟是所有角色全部丧命，只有主角修身旁的小妖精活了下来，但在全剧终了前她也飞走不知去向了，白斯多威尔的故事，就此成为传说。

至于在“第四次”里的那两架超强的巨人骑士沙巴因与史瓦兹，则是 OVA 版“圣战士”里出现的角色，那个故事描写的是电视版这批人死后转生，回到白斯多威尔的后续经过，而这次地球没有被卷入其中，恭喜，总算逃过一劫了。

(10)斗将戴摩斯
（ダイモス）

被称之为“罗密欧与朱丽叶”的机器人卡通版，剧情主要是在于叙述离地球 90 光年外的巴姆星与另一行星相撞而毁灭了。残存的 10 亿巴姆星人乘着宇宙都市巴姆二世，费尽千辛万苦来到地球想重建文明；但是考虑到现有的地球环境，巴姆星人中属于温和派的李昂大元帅，主张与地球人和平共存，但激进派的欧鲁邦大元帅则主张应将所有低等种族消灭殆尽才是。后来欧鲁邦大元帅还用了某些“手段”，策动了夺权政变，一举得势的他们便开始组织地球攻击军，与地球人展开了一场生死大战。

原本答应协助李昂大元帅，重建巴姆星人家园的龙崎勇博士，面对交涉破裂及地球人的存亡危机关头，不得不派出了戴摩斯来保卫地球。在双方交战的过程中，戴摩斯的驾驶员龙崎一矢，竟与巴姆星地球攻击军指挥官李希提尔提督的妹妹英理加彼此相遇，因而谱出了一段“刻骨铭心、至死不渝”的浪漫异族爱情故事；在以往象如此充满着阳刚味道的机器人卡通中，能将男女主角的情感刻划得如此深入的，斗将戴摩斯应是第一个，而且也是唯一的一个。

其次是，戴摩斯的操纵法有别于传统的机器人型态，它是经由贺驶员做出的肢体动作反映在巨大的戴摩斯的身上；由于主角龙崎一矢在剧中的身份是搏击招式相对的都是拳脚格斗类的技法，另外戴摩斯上的许多部位均可取下，变形成各类棍、枪、剑、镖的手持兵器，组合起来可说是十分华丽。

另外，巴姆星人的长相虽和地球人没什么两样，但在背上却长了一对有如天使般的巨大雪白翅膀。而戴摩斯在原著中的出击画面，也是先经由龙崎一矢驾驶的指挥车，与高速移动用卡车型态的戴摩斯合体后，才从卡车变成戴摩斯。同样的，这段原著才有的描述在“第四次”里又被删除掉了。

(11)无敌超人圣彼得 3 号
（ザンボット 3）

剧情是讲述在二百年前文明破坏机械凯佐克毁灭了四亚鲁星球时，神家族的祖先搭乘着“比亚鲁之王”宇宙船逃了出来，在降落地球时分散成三架太空船船体朝不同方向着陆，这三架船体分别是降落于日本骏河湾的比亚鲁Ⅰ世、东京湾的比亚鲁Ⅱ世及信州湖的比亚鲁Ⅲ世，从此神家族隐藏了宇宙人的身份而在地球上生活着，一直到凯佐克的势力来到了地球。

为了保卫他们的第二故乡地球，神家族决定全力迎战凯佐克，而他们的唯一希望全寄托在祖先留给他们的神秘遗产，就是无敌超人圣彼得 3 号！！

玩过“第四次”的读者仍应该都记得，圣彼得 3 号的弦月攻击（ムーンアダック）吧！虽然这一招对付大多数的敌人一直是无往不利，但是却对首领那土偶造型的要塞邦多古直起不了作用；后来是将比亚鲁三世上的强级武器伊旺炮折下连接在圣彼得 3 号胸前使用，靠着这门大炮，才勉强打倒了邦多古的“上半部”。但碍于能量的有限，伊旺炮在发射一次之后就不能再使用了。最后的结局，直到今日回想起来，还真是只有“惨烈”两字可以形容。因为除了比亚鲁Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ世采取全员牺牲的自杀攻击之外，就连圣彼得 3 号的躯干及腿部部分也都分离开来，接连撞上了邦多古，

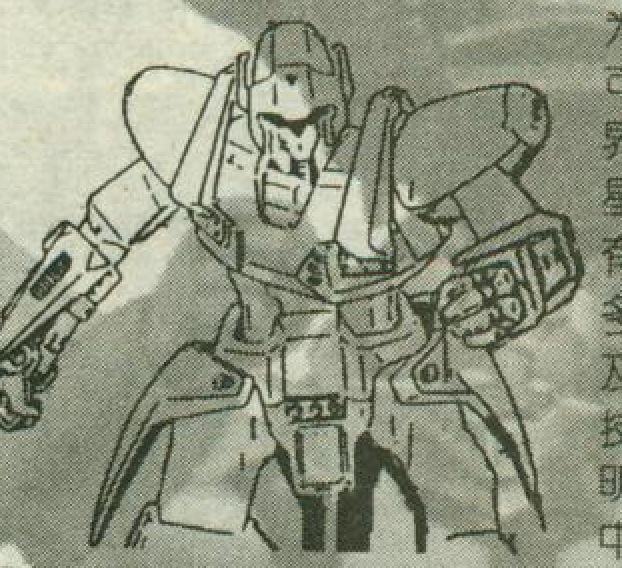
神江宇宙太和神北惠子也因此战死了；总之，最后的结果是双方同归于尽，只剩神胜平一人生还而已……。该作品的总监督富野由悠季也借由这种"不留活口"的独特编导作风闯出了名声，在日后的"机动战士"、"传说巨神"及"圣战士"中被他"赐死"的角色，更是无计其数。

(12)重战机L·凯姆
(エルガイム)

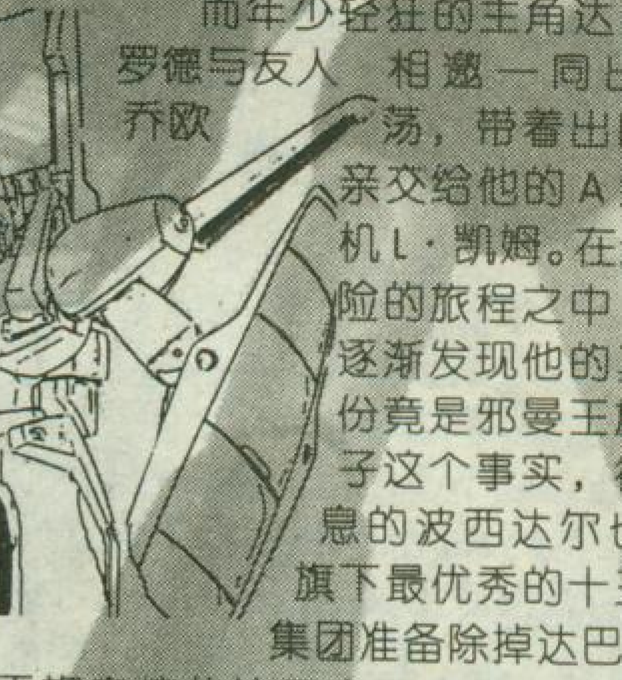


这部接替"圣战士"在1984年播出的电视卡通，它的创造者可是大有来头！因为这是业界怪才永野护的出道处女作品，而且也是唯一的一部，之后永野老兄因为"习惯"卡通的作业方式及一些人事纠纷问题，就此改行画"五星故事"去。说起来，"五星"的读者们还真该感谢当年将永野护"赶"走的那名始作俑者……。

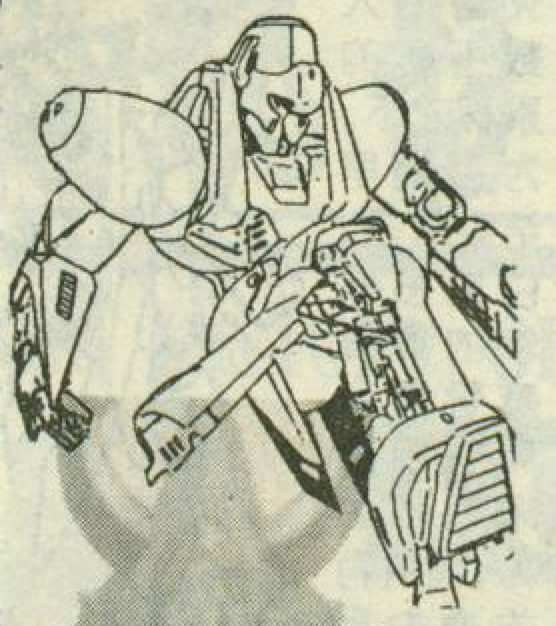
故事舞台开始于遥远的二重太阳星系，该星系有五大行星运行（五星?）统称为佩达可南世界，在这星系里有着许多民族及高科技的文明。而其中有一名叫波西达尔的神秘人物，挟其雄厚的财力及军力，逐步地渗透了各个星球国家的政治运作，在消灭掉最后一支抵抗势力雅曼王朝之后，终于成为在暗中操纵着佩达可南世界的"帝王"。



而年少轻狂的主角达巴·麦罗德与友人乔欧相邀一同出来闯荡，带着出门前父亲交给他的A级重战机L·凯姆。在这段冒险的旅程之中，达巴逐渐发现他的真实身份竟是邪曼王族的王子这个事实，得知消息的波西达尔也下令旗下最优秀的十三人众集团准备除掉达巴。而拥有王族血统的达巴身不由己的被民间组织的反叛军推举为领袖，举起了打倒波西达尔的旗帜。之后达巴忽地发现，他竟然还是一个名叫奥莉薇的妹妹活着，而且人就在波西达尔身边，为了救出妹妹，达巴唯一的选择就只有打倒波西达尔了。



永野护在重战机的机械设计上提出了个人独特的见解，其中的复合关节及机件骨骼外露等主张，将卡通机器人的想象空间及实用理论向前推进了一大步。



(13)超兽机神断空我
(ダンクーガ)

这是1987年的作品，算是"SRW"的原作卡通中年代相当新的一部。不过在当年由于Gundam效应的影响，卡通界都转向制作写实风格的机器人卡通，而"超兽机神"的出现，令已经宣告衰弱不起的超级机器人王国，重新注入了一剂强心针。

剧情的架构也是简单又传统的二分法；不要去追究原因。总之，又有个不怕死的外星种族跑来侵略地球！这次的敌人叫做姆肯·佐鲁巴德斯帝国（真绕口！）当然，地球防卫军依然不堪一击，而更理所当然的，也一定有人可以阻挡外星人的野心，他们就是日本组织的兽战机队。由叶月博士担任顾问及指挥官罗斯·伊库尔率领，使用四架可激发驾驶员"野性"转换成战意的鹰、豹、狮、象的野兽型战机，在必要时可合体成巨大的人型战机"断空我"。

虽然"超兽机神"从本质上来看是部充满着传统色彩的机器人卡通，但却有着不同于传统的手法，特别是有关于人际情感的冲突交错描写的比例相当多，且又不流于俗套；如果说把剧中的机器人场面完全剔除来看的话，几乎可以说是一部亲情友情爱情伦理文艺悲喜剧了。

(14)真·盖特机器人
(真·ゲッターロボ)

这是"SRW"系列中号称战力最强的超级机器人；是由初代盖特机器人因"能源暴走"而进化，成为有如"恶魔"一般深不可测的超级机器人。它的力量，就连原驾驶员流龙马在第一次与其接触后，也感到不寒而栗。

这架"恶魔"般的机器人并没有推出卡通作品，而是收录在《ゲッターロボ号》这套漫画的后半部中。

此故事基本上是可以分成前半及后半部，前半的剧情是以日本新开发的盖特机器人·号的其驾驶员培训及实战化测试过程为主，敌人是以北极为据点的赖特瓦帝国。而由于日本政府在赖特瓦帝国的毁灭性要胁下，被迫冻结盖特开发计划，驾驶员也只好"被迫偷取"盖特机械人·号逃出了日本靠在阿拉斯加战线集结的联合国机器人部队。之后在该战线的最后一场战役中，两军精锐化巢而出，盖特机械人·号就在这场战斗中受创过重几近全毁，失去了·号的一行组员只有再回日本重新打算。

这整个过程架构，说穿了其实就是在反讽日本当年在波斯湾战争中"参战"的经过。至于到底讽刺到什么程度，这就留给有心的读者自己去研究了。不过很明显的是，盖特机器人·号因应剧情的走向被削弱了传统机器人应有的威力，失去了"神化"的包装；这种改变，多少也是受到了"Gundam效应"的影响。或许是为了弥补盖特·号"表现"不足的部分吧?后半部接替出场的真·盖特在性能的提升上真的是让人超乎想象……。

从后半部的故事起，由主角一行人企图阻止陆行爆弹去接近早就废弃的早乙女研究所为开端，再次启动了十余年前便被"封印"在研究所里的真·盖特机器人。而赖特瓦帝国也在一夕间易主，由原本以为早就被消灭的恐龙帝国所取代之。（几乎是第一代的角色们在多年之后再度交手，这算不算是盖特版的《逆袭的夏亚》?）

与其称呼真·盖特是机器人，倒不如说是"生物"还来得比较恰当。它拥有侵蚀、增殖的力量，能像幽浮一般的行动，手持比身体还巨大的镰刀板斧，以及敌我不分的全领域毁灭能量兵器"烈阳光芒（ストナーサンシャイン）"这一身的行头，简直是机器人"神化"表现的终极境界了。

(15)超电磁机器人——波罗迪斯5号
(超电磁マシン·ボルテスV)

这是因为前作孔巴德拉V深获好评之下趁胜追击推出的续作，意外的比起前作赢得了更多的掌声及喝采。新设计的五机合体概念及合理性也在前迈进了一大步，其超合金玩具直到今日仍是日本古董玩具市场中，居高不下的少数精品（一只至少要十来万日币吧）。

(16)无敌机器人——托莱达G7
(无敌ロボトライター—G7)

这是个很有趣的创意，正义的超级机器人也走向企业经营化，接受政府的委托去打倒来袭的外星机械战士。每一件Case收费一百万元，虽然风险大，但利润高，又不怕同业竞争（基本上'同业'还是有的，只不过这些同业维护正义是不用代价的……）；托莱达G7的故事设定虽然有趣，但也多少会有误导儿童价值观之嫌。因此，从后半的剧情起，外星敌人开始直接"指名单挑"托莱达G7，如此一来不必涉及"金钱往来"，简单省事多了。而所谓的'G7"，是指托莱达可以有7种变化型态，但是构成头部的主控战斗机就占去了其中所谓的3种变形。严格来说整体的变化只有机器人、战车、轰炸机及太空船这4种，必杀技火鸟攻击号称拥有1万7千度超高温，可烧尽一切物质（包括太阳）。

(17)大空魔龙盖亚王
(ガイキング)

这是集合了超能力者和恐龙造型等素材，所创造出来的机器人卡通：以大雷龙要塞母舰为基地，从内部放出翼龙、剑龙、鱼

龙造形的战机，以及大雷龙头部构成的主力战斗机器人盖亚王，这些构想都很不错。可惜的是普遍的反应都是说盖亚王的造型太丑了，象个大水桶似的，主题曲也算不上悦耳动听的程度，而且据说盖亚王还是日本机器人史上，非正式统计被敌人俘虏次数最多的一架机器人；套句流行话说，真的是“阿弱”啊！

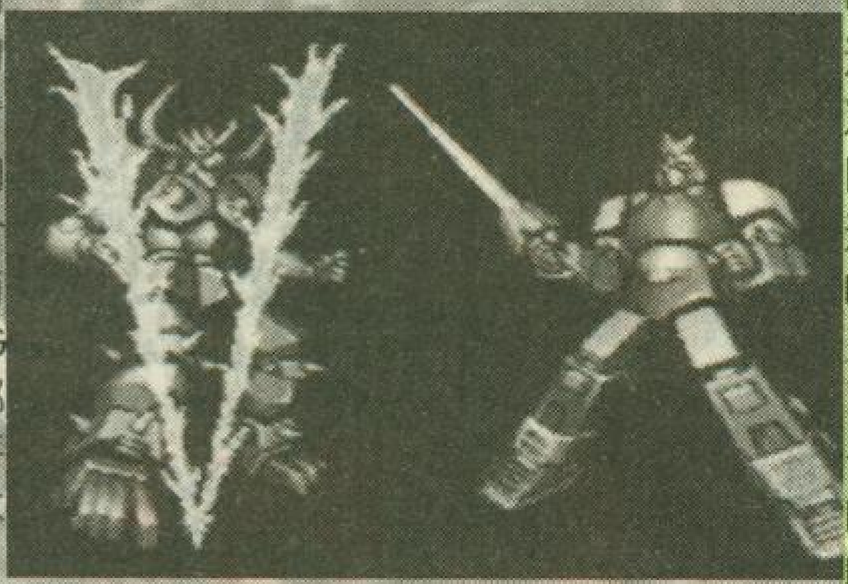
(18)苍蓝流星 SPT 雷兹那（レイズナー）

日本卡通界名监督高桥良辅的第五部，也是最后一部执导的电视卡通作品。基本架构是近似 Gundam 类型的写实派机器人路线，故事也是很传统的地球与外星人的战争，主角飞鸟英治驾驶的 SPT 雷兹那装置有 V—MAX 系统，可使机体产生惊人加速度形成冲击波去摧毁敌机。而且，雷兹那拥有自我思考电脑系统，只会接受被输入资料的驾驶员命令，甚至可以无人驾驶行动，这些大概都算是这架机器人的特色了吧！

（博物馆到此参观结束，多谢光临。）

©『新・超级机器人大战』作战回忆录

首先，就画面美感来看，“新 SRW”确实超越了前作许多，战斗画面的视窗几乎是有史以来最大的。当然，本作的最大特色，就是所有登场机器人全为等身大尺寸，一改以往 Q 版造型的不恼场感；另外，战斗时使用特定角色或特定武器时会展示的动画画面，真的是会令人感到热血沸腾！除了战斗画面之外，地图的部队移动、出场也通过 PS 主机功能的发挥，表现得十分流畅灵活。片头的 CG 动画也是难见的佳作之一，绝对非看不可！令人不满的是，所有机器人的合体示范画面，只有“SRX 队伍”用了 CG 处理而已，其它的都仅止于平面动画，开发人员实在真是不够大方呢……。



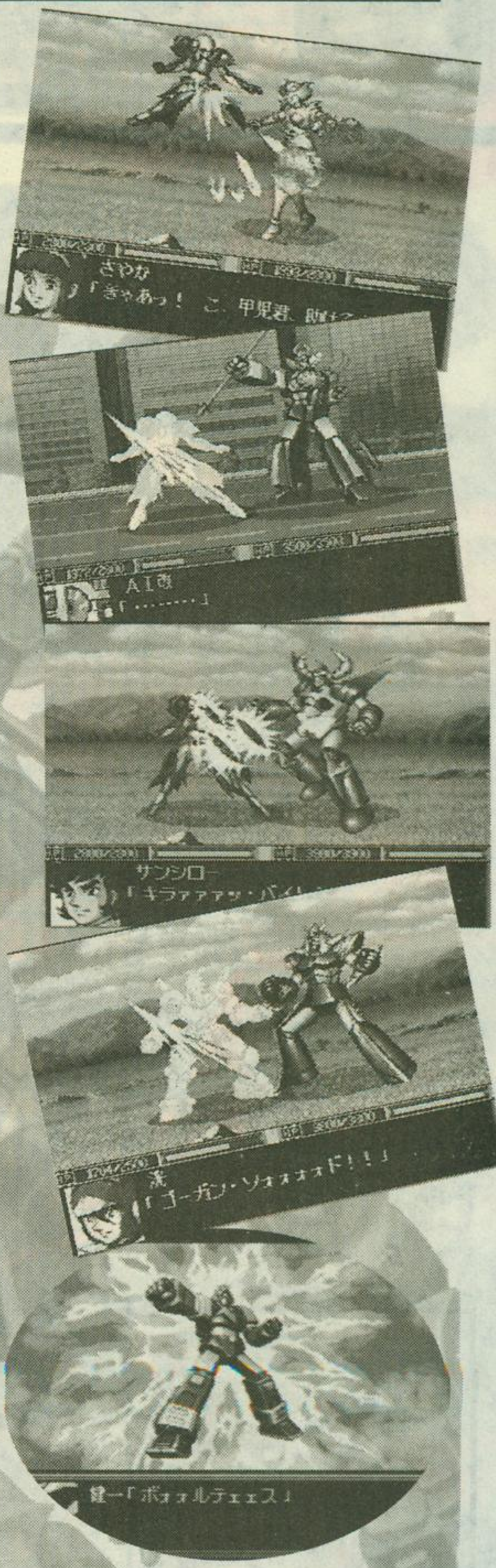
其次，就音效方面，音源仍旧是“第四次 S”以来同样的老毛病，仍觉得太单调了，新编写的 BGM 曲子也不是让人感到怎么悦耳，BANPRESTO 这方面实在该加把劲才对。而这回所有角色都有配音的这项德政，相反的却限制了出场人数，比起“第四次 S”时人员少了许多。不过笔者比较喜欢这样的安排。人少，至少每个角色都能平均培养等级，话虽如此，笔者依然还是培养得很辛苦……（还不都是《V Gundam》那些“阿斗”们害的……）。

最后，谈到操作系统，基本上来说和其他前作是大同小异，由于几乎都用汉字标示指令功能，初学者就算不懂日文也可以轻松上手。对于识途老马来说，可以感受到的不同就是功能视窗的资料排列又有变动了，反正每推出新作这里就会重新整理一次，也不值得有什么好大惊小怪的。反倒是战斗规则与条件限制方面做了不少改变，诸如，驾驶员的直感值取消了；两次行动的条件仅以必须等级来表示；进入水中的机器人完全无法使用光束射击武器；在“第四次 S”时至少还可以射击空中或陆上的敌人，在这里可就完全没辄了，偏偏“新 SRW”中有很多舞台是在深海进行的，象急性子的笔者玩起来真是很不顺心；另外武器的改造最高可到 15 个等级；但相对的所需资金也不是一笔小数目，而偏偏能赚得到的资金却又是少得可怜，其中有些特定武器在改造至某一阶段会转变成地图兵器，玩家们也可以仔细考量如何去加以应用。而强化零件的性能设定也比前作来得灵活多了，在某些性能的提升下，相对会牺牲其他的部分性能，端赖玩家的需求了；不过，笔者认为系统里的最大毛病就是，命中率的判定有问题，就像笔者曾遇过敌方命中率只有 4% 的情形下还可以打中我方的情况，而我方命中率 95% 时居然让敌方躲过了，这时多半往往都得再 RESET 一下才会修正回来，但光是重新开机读取又得耗上不少时间，一个舞台有时就得来个 RESET 七八次，真的是很吃不消……。

基本上对于许多 SRW 迷来说，每个“SRW”系列的游戏我都能玩得很过瘾（连 GB“第一次”也不例外），这次的“新 SRW”虽然的毛病不少，但笔者还是可以给它大约 85 分，不过，原则上笔者不推荐给符合以下条件的人玩这款游戏：

1. 忍受不住读取时间过长的人。
2. 非常讨厌《V Gundam》及《G Gundam》的人。
3. 根本就不玩“SRW”的人（这不是废话吗……）。
4. 买过“SRW”却从没玩到最后的人。
5. 平均每一个游戏玩不到 20 分钟的人。

如果您是以上所述的那五类中的一种，笔者可以保证您绝对适合。尤其是第一项，一度笔者也曾因之 LODING 时间过于漫长而几乎放弃了它……



（未完待续，请下次继续捧场。）

责编/SHADOW PHOENIX

'97游戏天书

世嘉专辑

《电子游戏软件》
杂志社编





'97特别队参见



新斗士演义公映



个人参赛队

八神庵再披战袍，以个人身份参赛，不再与别人组队，这就是孤傲的他……

新面孔



虽然仍未练出火炎，但矢吹真吾必竟还是从属于草雉流的啊，草雉短发无火版？！



此次他的恋人尤纪也登场了，有了心爱的人「助阵」，他仍能一统自己的KOF霸业吗？尤其是此次的强敌又增加了几位！努力吧，草雉！



你准备好了吗？

"攻击闪避"等"94"、"95"中的基本系统与"96"中改良的系统均在本作中有所体现，因为本作中导入了两种可供选择的模式。



ADVANCED MODE
(KOF'96类型战斗模式)

EXTRA MODE
(KOF'94、'95类型战斗模式)

种种谜团都将于「AZEL」完结？



◀▼飞龙会在自己身体上装备生体激光发动器，这是追踪激光的始祖。

对于杀害自己同伴的男子誓要复仇的年轻佣兵！！





艾吉

专门狩猎攻击生物的15岁年轻佣兵。因目击沉睡于遗迹的少女安琪，而被克雷曼卿追杀…。



I

虽为旧世纪攻击生物，但却守护在艾吉身旁。会以覆盖于全身的甲壳做自我的强化、修复，进而促使形态进化，但形态会依战门经验而不同。

DRAGOON 攻击生物



以前人类是根据遗传因子改造而产生的旧世纪生物兵器群。现在因某部分失去本来功能而获得更野蛮且狂暴，据说将出现突变种！？



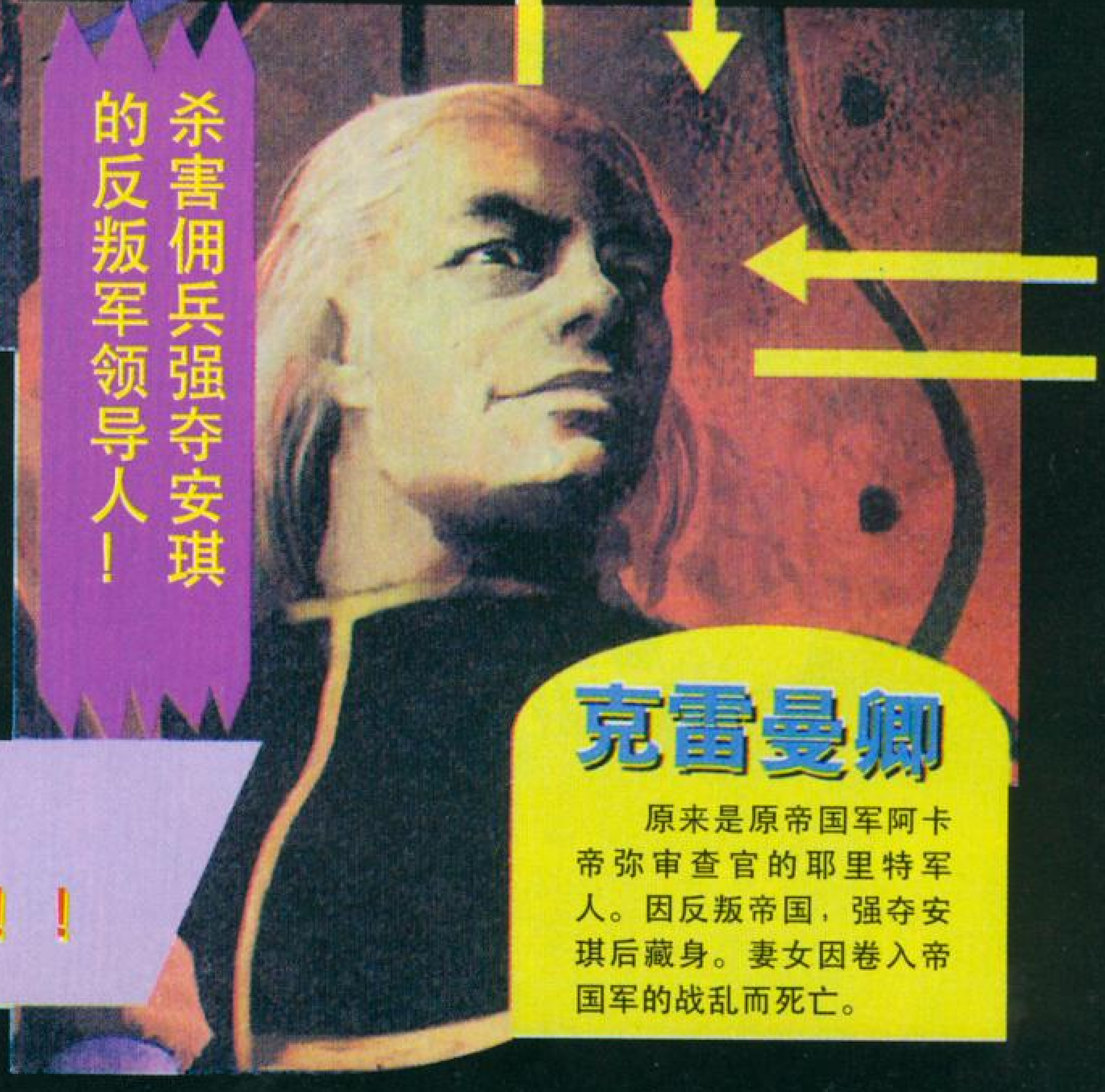
◀▲守护人类的飞龙与引导毁灭的攻击生物之间的不同是？同样是遗传因子，为何所走的道路会不同呢？

敌对关系

杀意（同伴被杀的复仇）

杀意（隐藏遗迹秘密的口）

杀害佣兵强夺安琪的反叛军领导人！



克雷曼卿

原来是原帝国军阿卡帝弥审查官的耶里特军人。因反叛帝国，强夺安琪后藏身。妻女因卷入帝国军的战乱而死亡。

还会有更大的敌人登场吗！？

令人心动的冒险终于要出发啦～！！

进入这飞翔的世界中吧！

SS	厂商	SEGA	类型	RPG
	媒体	CD-ROM	发售日	未定

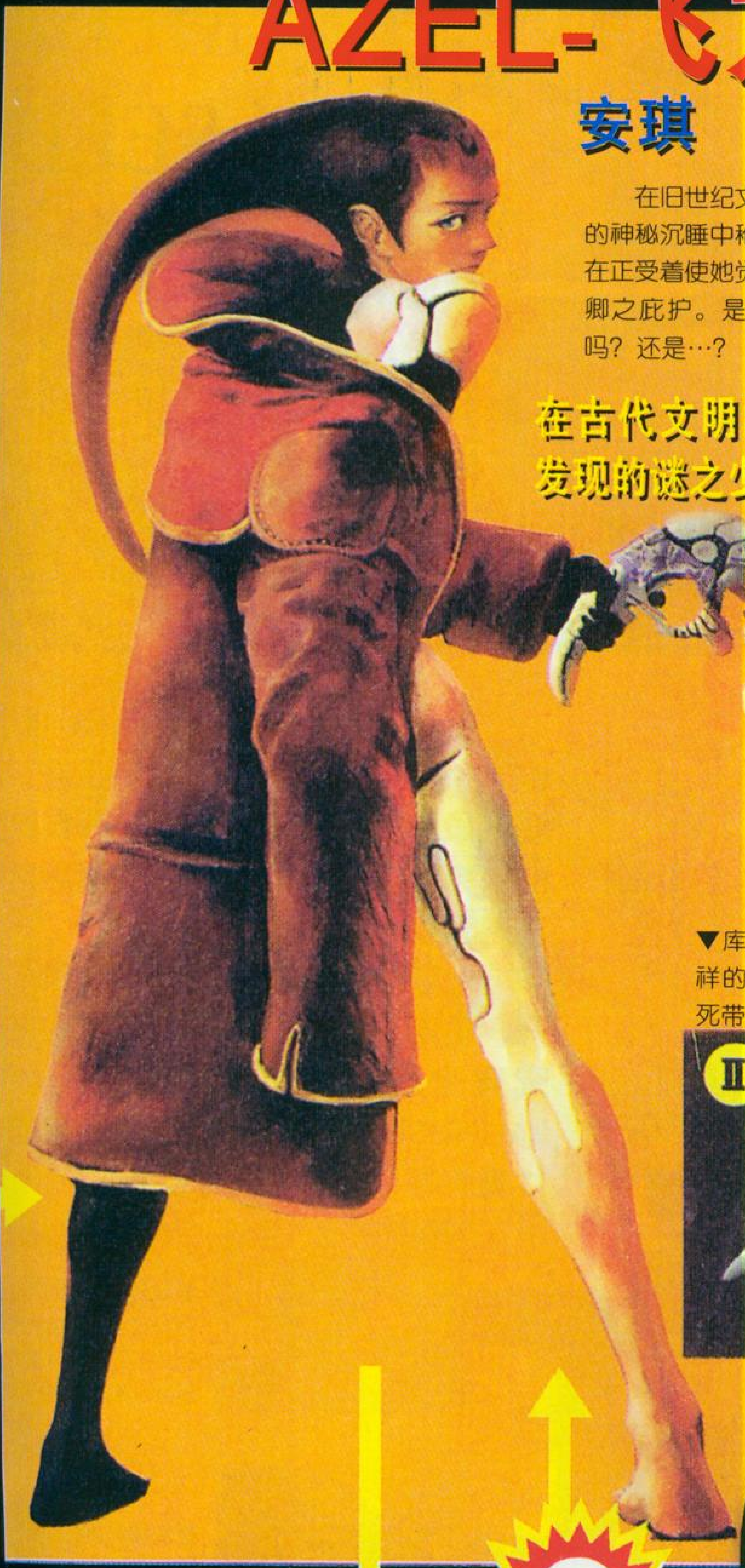
AZEL-飞龙RPG

旧世纪遗迹、帝国、攻击生物、飞龙…，就像解谜一般，一连串地难以理解的话语之飞龙骑士的世界究竟是…！？

安琪

在旧世纪文明遗迹发现的神秘沉睡中稚龄少女。现在正受着使她觉醒的克雷曼卿之庇护。是旧世纪人类吗？还是…？

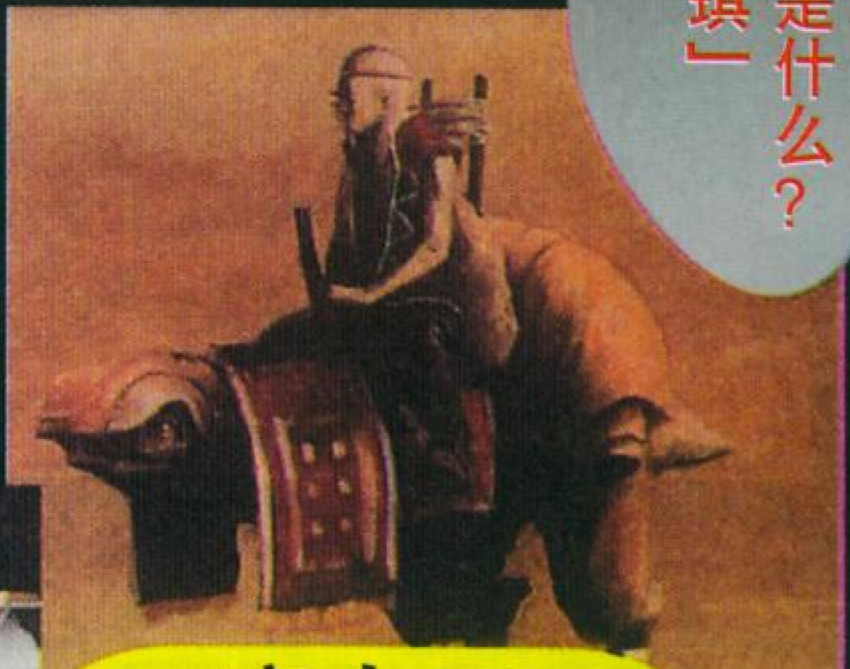
在古代文明的遗迹中发现的谜之少女！！



WORLD OF PANZER DRAGOON

克雷曼卿真正的目的是什么？在遗迹里发现的「安琪」究竟是谁呢？

某日在帝国的遗迹发掘场发现了一位谜之少女。此时，应是自己人的空中战舰，却残杀了警备士兵。并且留下了「被你们发现了，不能让皇帝知道这少女的存在。」的留言…，幸存的艾吉也被丢入了遗迹深处。





▼库力亚的变种是种不吉祥的象征。但兰蒂却没杀死带有翅膀的拉基。

库力亚

以2脚步行的畜牧兽。虽为攻击生物的一种，却被人类饲育着。也有村子以调教库力亚为职业，缺点是难养。



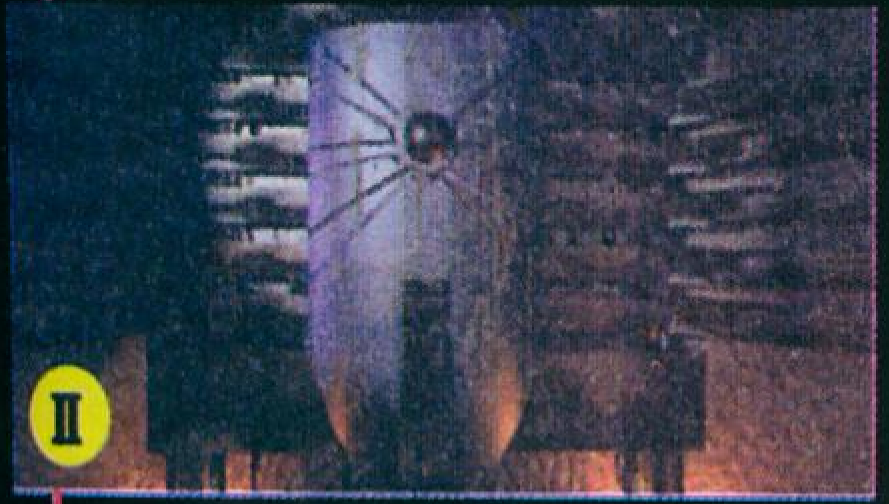
▶专门狩猎攻击生物的士兵——凯尔·布留肯也将库力亚当常用兽使用。

绝对的存在（主仆关系）

?

帝国与旧世纪的遗迹

帝国军研究之遗迹，使旧世纪遗物“机械与生体组织的融合品”复活成功。然而，过剩的力量却引发了无意义的战争，夺走无数生命和大地。



▲企图以強大的力量去支配人们的帝国，想利用持有強大破坏力的旧世纪遗物。





▶使用旧世纪力量的飞空战舰，战地炮台等的新兵器都已开发。

※Ⅰ…飞龙
Ⅱ…飞龙Ⅱ之画面。

MEGA SEED









神圣传 强力之种 <复活篇>

PS	厂商：BANPRESTO	类型：S.RPG
	媒体：CD-ROM	发售日：97.7.24

大家玩到这款由眼镜厂BANPRESTO出品的神话作品了吗？人物形象给我的感觉颇似那套我很欣赏的《鬼神童子》，所以自然而然地对它另眼看待……

一场关系人类命运的战斗即将展开，主人公及其妹妹与秘密组织之间究竟会发生什么呢？SAURUS与BANPRESTO联手共同放送热血英雄的壮美传奇！

陆·海·空…变幻自在的完全体

所谓“强力之种”即MEGA SEED，指的是拥有生物特有遗传基因的超遗传后代。他的存在依然被谜般地包围着，主人公勇纪就是强力之种变为的生化战士的复活体。他会根据所处环境的不同来决定变身的性质，比如在水中他就会变为拥有水中生物特征的形态。但是并不是从一开始就可以自由进行形态变身的。随着情节的展开，战士的准确而灵活的运用以及变身时计时器的掌握和分支的选择，这样那样的形态的特征显现出来。总之只要你细心摸索，耐心思考，最终一个天地间任我独行，穿梭海陆空的MEGA SEED必将就是你自己了。





攻击形态

拥有最高攻击力，但防御力较弱的形态，一击必杀的威力不小。



防御形态

防御力超群，但攻击力很弱的形态，还拥有HP回复能力。



基本形态

最初可选择的形态，技的变化很多。攻防兼备的良好形态。一次可分别移动和攻击各一回。



水中形态

在水中的形态。如不变成此形态，则在水中无法对其中敌人进行直接攻击。变身场所在邻近水的地方。



高速形态

在陆上的形态。拥有超强的移动力，一次可进行移动、攻击移动3次行动。但技只有一种。



空中形态

对空中移动类型的敌人攻击有效的形态。无视障碍物的存在，可自由移动。一次行动是移动、攻击各一回。

广州银河电子贸易公司出品

以上所有的注册商标：版权为原作公司拥有。

认明智高：方为正货

歡迎加入銷售行列

智高 GEKO

智高武裝 勝戰四方

智高 夏季 全新推出土星用第二代加速卡

（可兼容火热火热7，FIGHTER'S 及一代卡可兼容之游戏）







智高配件产品系列包括

- 97年全新土星用第二代加速卡
- 土星用金手指密码介面卡
- 土星用8M记忆卡
- 土星用64M高容量记忆卡
- 土星用NTSC转PAL-D制转器
- 土星多用连发手柄
- 索尼用120记忆卡
- 索尼用480高容量记忆卡
- 索尼用真4M记忆卡（相等于4个原装卡）
- 索尼用金手指密码介面卡
- 索尼用全方位震动摇杆
- 索尼用NTSC转PAL-D制转器
- 索尼土星两用震动光线枪
- 索尼连发手柄

尚有各种游戏机配件 欢迎致电各批发部查询



欢迎加入我们的销售军团，一同胜战四方！

中国地区总经销：广州银河电子贸易公司
TEL（FAX）：（020）81923916

中国地区总经销：广州汇源贸易部
TEL：（020）84234296

● 北京分销商：北京市白云科达经贸公司
北京市新街口南大街235号平安里
电子配套市场2楼238房（100034）
TEL：1391182081 66185588-62161

● 上海分销商：上海旭峰有限公司
TEL：(021) 65842970 91815880

● 南京分销商：世家游戏机商店
兴达游戏机商店
TEL：(025) 2248772 9048562
FAX：(025) 5612618

● 重庆分销商：志雄电器服务部
重庆市渝中区大同路15号
TEL：63833249 1398344553

大墙画廊 彩版 VOL.8

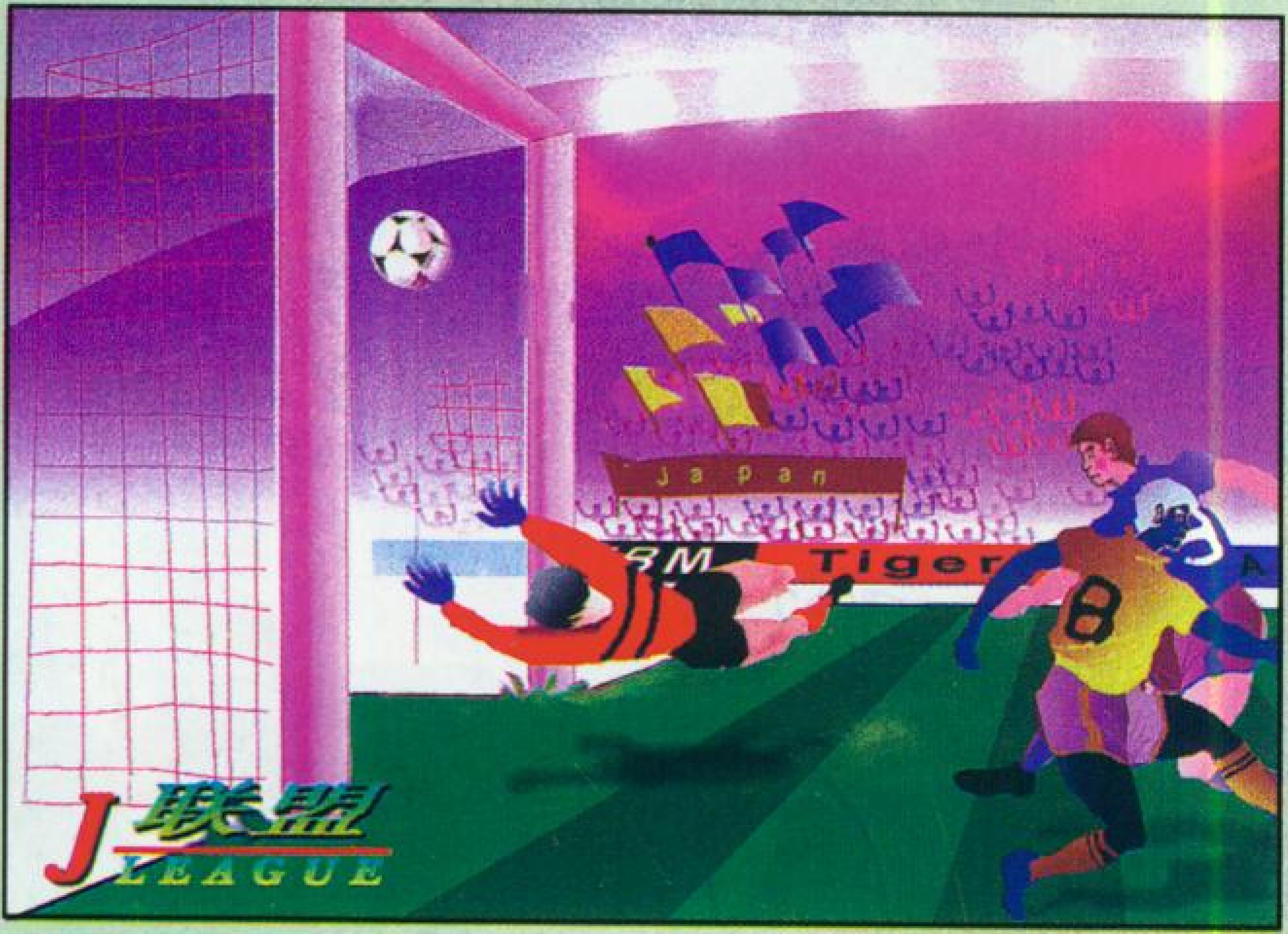
新英雄诞生



随着身旁一声“SHWAK……”原本多次为本刊撰稿的杨柯来同学化身为PERFECT奥特曼（他的偶像？！）突袭身边；又一声“哼，我要让你被动看见太阳”，那位毕业于西安×通大学、来自海河之滨的天师呈“阿修罗闪空”状到了我身后……

还记得几个月前几名编辑均因不得已的原因遁走后，可真苦了剩下为数不多的编辑。通过招聘，各路人马蠢蠢欲动，经几道筛选过程，新的同事终于“驾临”。哈哈，再也不用身兼数职，尤如三头六臂的哪吒一样，（美得我，人家哪吒那么厉害！）让我真想“克隆”个七八个出来，自己去“××夷”渡假（呸，连护照都没有……，最终也就去个“×戴河”。）！

“炼狱”似的数天终于过去了，风马那没有空调的家中居然达到了华氏104℃，（嘻嘻，摄氏是几度自己查去吧！）天气变成了往日只有淫雨连绵时才有的气象，只是雨量变为了中到大雨。但天气仍未到达预期中的凉爽，身后的“奥特曼”又嚷嚷快开空调了，而天师在不远处向我投来让我猜不透的目光，（其实是问我晚上去不去打街机……），唉，直接说不就完了，原来是可恶的奥特曼只带了200大毛，而今日又排上他的“请膳日”，可怜啊，我们的胃……



▲《J联盟》 上海 刘弘

很少收到计算机画稿，尽管画技不太娴熟，画面也略显粗糙，但J联盟那股不可挡的魅力及气势已显现其间了。对了，你公司的名字（PHOENIX）与我可有关系？



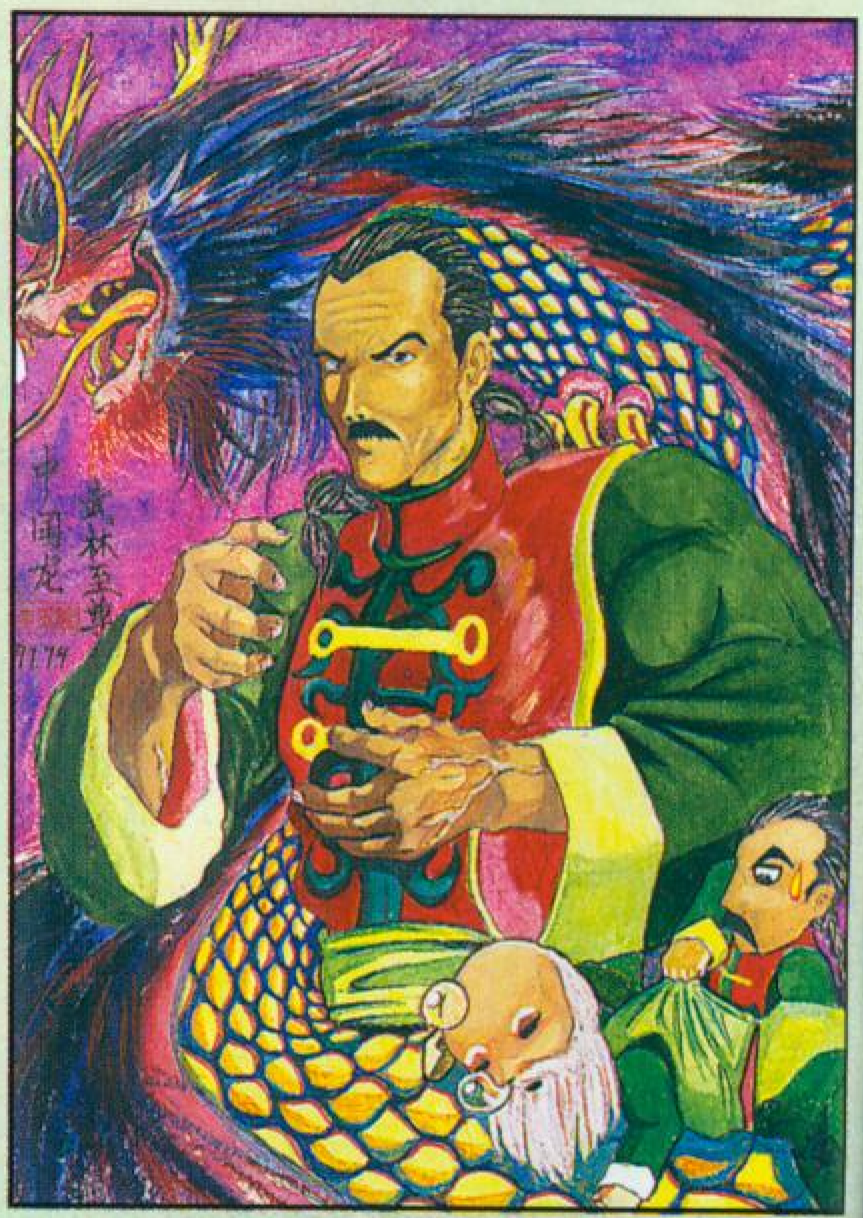
▲《八神庵》 福建福安 郑绍懿

Q版的八神还是那么前卫，不知道为何汗颜，难道又看见宿敌草薙还是发生了其它什么奇妙事件了呢？

▼《天草四郎时贞》 内蒙古伊克昭盟 炜涯

总体说来已将天草的魔性表现出来了，相比之下几部作品中此幅还算不错，色彩及气氛上都恰到好处，注意构图。





▲《武林至尊中国龙》 安徽芜湖 李玉斌

画面色彩及龙身上的鳞画得不太成功，人物描绘得还算入神。舜帝也够惨的，睡着了还被陈洛提了来，提了去……



▲《不知火舞》　沈阳　李刚

舞虽然被你用Computer 画得有些生硬，但腿部感觉还真略有些CG的味道啊！（P.S:地址不清，请联系！）

臭搜半天，差点忘了这是大墙画廊！瞧，又开学了，同学们，我要说八个字，猜！（本版内找！）努力吧！（此时奥氏又在我身后向空中做出一个自认十分帅其实很呆的动作，意思好像是加油吧！）

欢迎投靠本廊，凡作品入选者均免费赠送连续三期杂志各一本！

—廊主SHADOW DHOENIX

题图/郑州朱卫強

▼《梦幻模拟战II》　成都　朱晓晖、唐强

"TANGZHU"，两人的合体？背景略显简单，人物形象还算丰满，色彩也不过不失：都出到第四集了，画些新人物吧！



▼《草雉京 VS八神庵》　广西南宁　黄文明

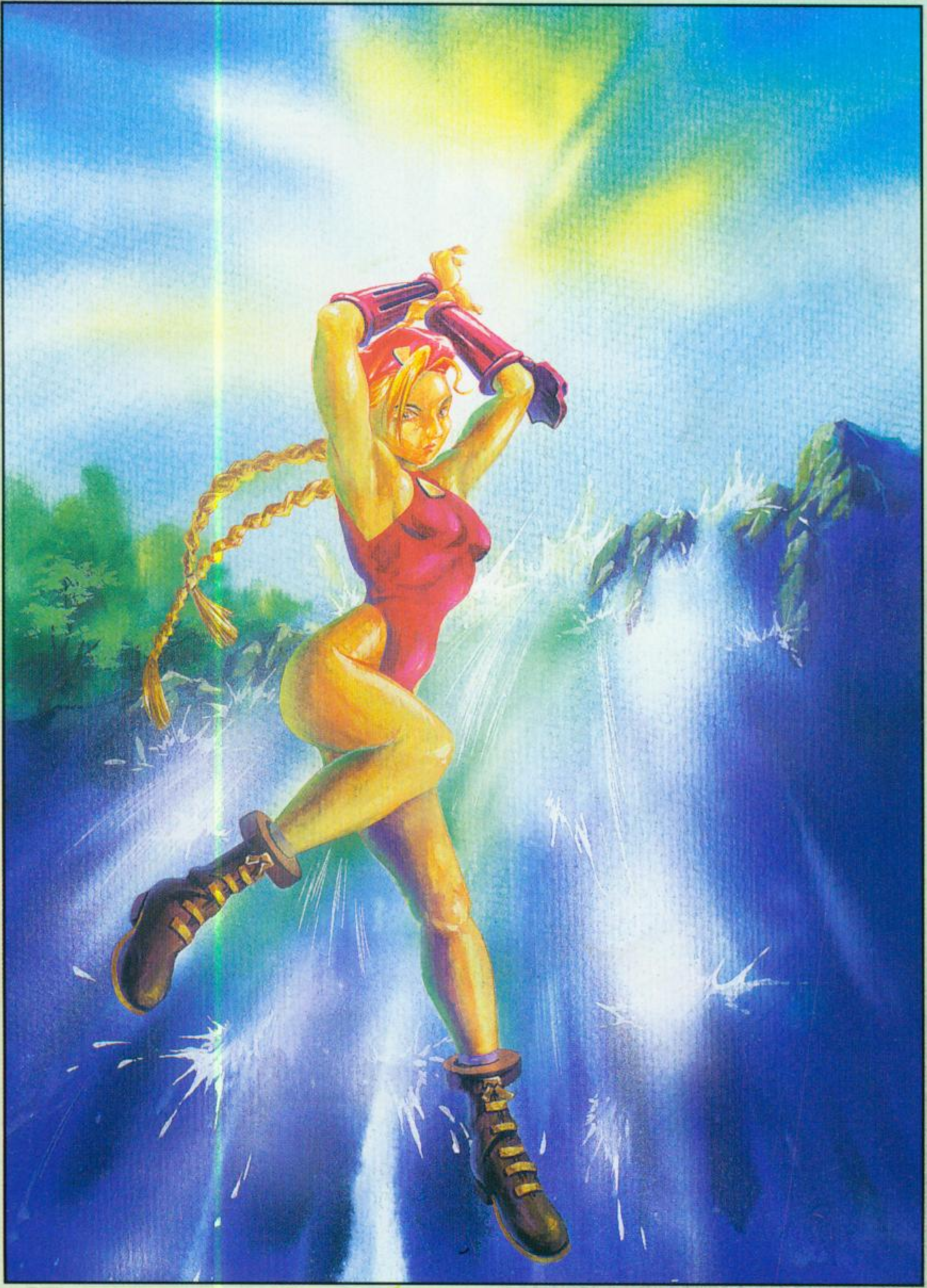
SORRY，没能在你的高中时代发表此作品，不过不要紧，快将通讯地址寄给我，否则猛虎落地式也白使了……



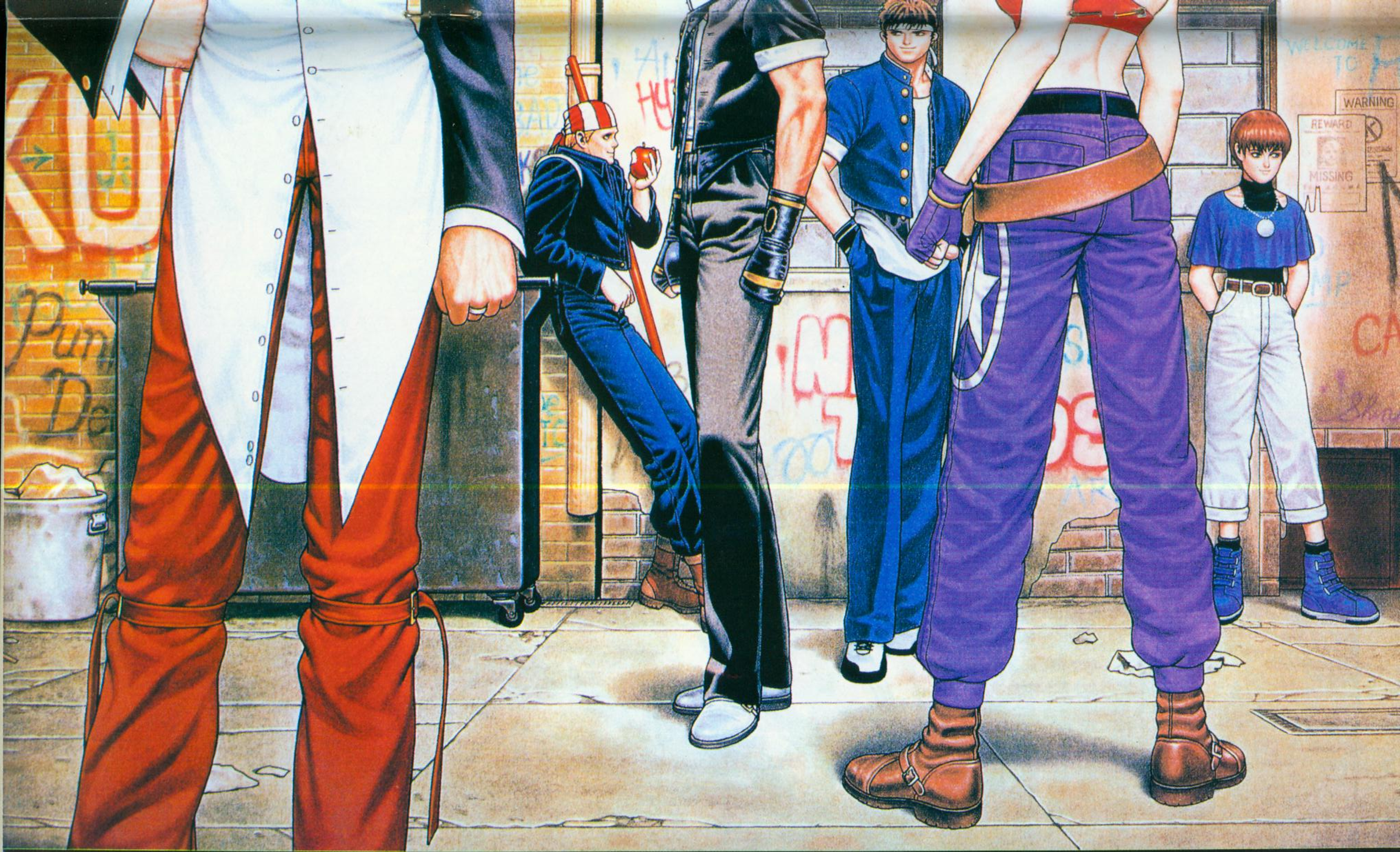
「上向天天习学好好」

▼《嘉米》　江苏无锡　唐志军

哇，CAMMY在瀑布前难道是要练什么"×山升龙霸"吗？画得确实不错，尤其是水彩的利用，真可妙笔生花（夸张地说）！




THE KING OF
FIGHTERS '97



《电子游戏软件》杂志社1997年9月

真说·原画烈传



虽然是黑白页，仍能给你震憾感觉，譬如史蒂文·斯皮尔伯格的《辛德勒的名单》就是以贯穿全片黑白画面给人以彩色片无法比拟的效果。当然这是大师之作，这里只是班门弄斧罢了，下面大家看到的就是SNK新作《真说侍魂武士烈传》的设定原画。也许彩色版大家都见过了，这里先回顾一下吧，留心续报，否则就无法成“传”了……







画说烈传纵横
驰骋八方四面



真心剑士虎踞
龙盘南北西东

饿狼风云录之

金加藩

绝不容许恶势力存在！

必杀技



从空中奇袭而来，踏向对手的杀招。



向前方移动的同时出腿攻击的招术。



金的熟练对空技，有无敌时间存在。



自空中像“飞翔脚”似地回旋踏踢对手 连续不绝的超杀。



不太引人注意的招式，能使飞行道具消失。



对空技，与“飞燕斩”有异曲同工之妙。



金的一代比一代绚烂的乱舞技，在地面滑行突进后对敌手进行无情乱舞打击。

姿势

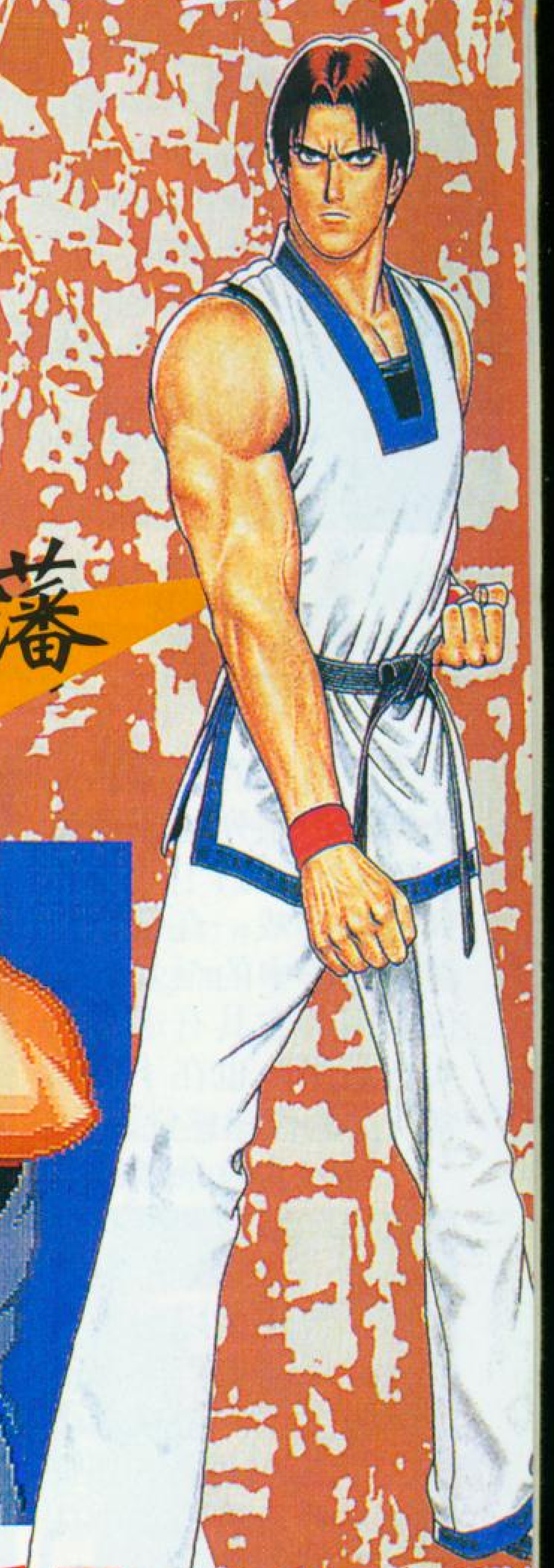


一抱拳，然后说句日语（为何不是韩语？）



只要一输了，他的2名爱子就会登场。





带领2名爱子，斗杀强豪！传说中凤凰的力量，正义乱舞！

个人档案

格斗门派：跆拳道
国籍：韩国
职业：跆拳道教练
生日：1964 年 12 月 21 日
年龄：33 岁
身高：176cm
体重：78kg
血型：A型
趣味：卡拉 OK
好食之物：（烧）烤肉
厌恶之物：恶
关心之人：两个儿子
擅长运动：体操
喜听之音乐：情调歌谣
特技：教课时进行热水淋浴泡澡？

衣着



对吉斯、克劳撒、劳伦斯时的登场画面。



黑色道服红色腰带，与「饿狼2」中的角色一样。



全作共通的1P角色，白色装扮（装白马王子？）。



被称为赤色金的 2P 角色。



监色道装红色腰带背后有韩国国旗。



衣襟边缘变为绿色，很鲜艳吧！



与「RB」饿狼一样，衣襟边缘变为青色了。



实况世界足球3

最近的足球游戏十分流行做出实况效果，并且不断在增加形形色色的设定项目，以求让游戏者感到真实。难道说这将成为足球游戏的标准模式吗？

N64	厂商KONAMI	类型SPG	容量64M
	发售日	预定9月18日	

这是一款世界范围的经典足球游戏！

以真实的实况感觉为特征的系列足球作品在N64上登场了！这个系列足球游戏一直是足球游戏迷心中的至爱，不仅仅因为它具有逼真的实况效果，也在于它非常优秀的控球感觉。

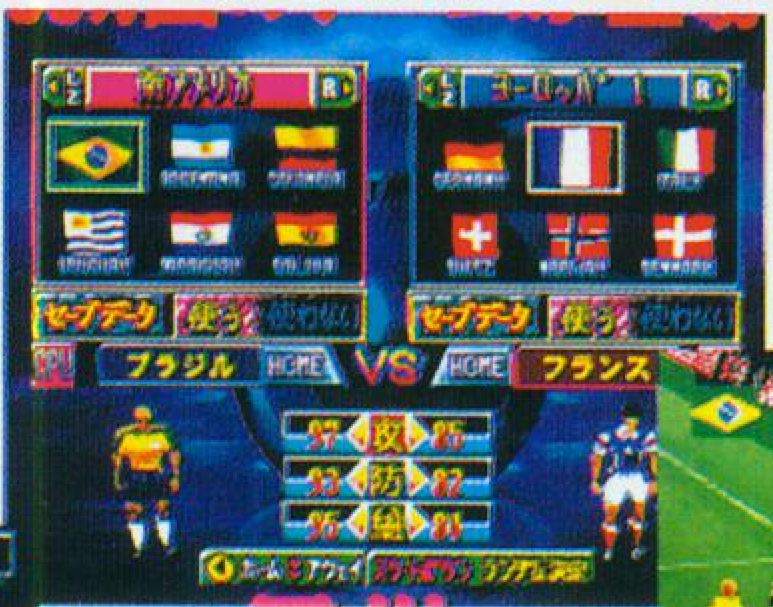
这回共收录了36支国家队，并按照其真实的水平进行数值的设定，如果想要以弱胜强的话，就需要有一定的战略眼光了。游戏最多可以4人同时进行，还可以在九种对战模式中任意选择。



各球队的水平是以攻击、防守、综合这三个数值来体现的。



36支国家队登场



将世界分为6个区域，每个区域有6支队伍。

目标是成为世界第一！



共有五种体育场可以进行选择。



在球场周围有许多广告牌，临场感十足。

共有6种游戏模式



游戏共分6种模式，其中包括三种全时比赛的模式和练习赛、剧情、点球赛，这与前作几乎没有分别。只是如果要踢世界联赛的话，球队会多得让你不太适应，明年就是法国世界杯了，在此先助中国队能进入法兰西的球场。

公开赛

这是最普通的游戏模式，选择好自己喜欢的球队，再确定一个对手就可以进行比赛了。

国际杯

3支球队进行联赛的方式，每支球队均分主客场比赛，通过4场比赛之后的积分来决定名次。

世界联赛

这是有全部球队参加的世界赛事。每一轮有18场比赛，共有70轮。要完成这个赛事可不是一件容易的事。

点球赛

可以选择对手进行比赛，并且可以选择自动操作和手动操作两种方式。很刺激哟！

剧情模式

这系列作品独特的模式，这款作品中有16个剧情供你选择，难度也是不一样的。

练习模式

在球场上自由进行各种技术的练习，有角球、任意球等等。要想在大赛中取胜，一定要先刻苦训练。

最多4人，共有九种对战模式！

因为N64有四个手柄接口，所以游戏可以4个人同时玩。加上对CPU的不同组合，比赛共有九种对战的方式，如1P、2pVS 3P、4P，1PVS 2p、3P、4P等等，可以说乐趣十足。



画面上即是九种对战模式的具体组合方式。

玩具总动员之CAPCOM篇



好久没动员了，此次动员的可不全是玩具啊，是对应著名GAME公司——《街头霸王》的生身父母CAPCOM的一些周边设备，如果你象天师（注：本刊新招人马之一。）一样是CAPCOM的SUPER FANS的话，那定会脸上先露出异样的笑容，继而脸发烧，心狂跳，手心儿出汗……最终长舒一口气，说了一句，“做得什么玩意儿”（当然这最后的一句话是不会说的了，否则我SHADOW PHOENIX会隐身去暗杀你，玩笑……）

（本栏介绍产品均为美版7月包装，特此声明！）



←虽然美版的样子有些傻，但也不失为是一群“恶魔战士”。



↑这是四种著名的漫画作品，分别是《ROCK MAN》（美版名《MEGA MAN》）、《恶魔战士》、《街霸II动画版》、《街霸IIV》。

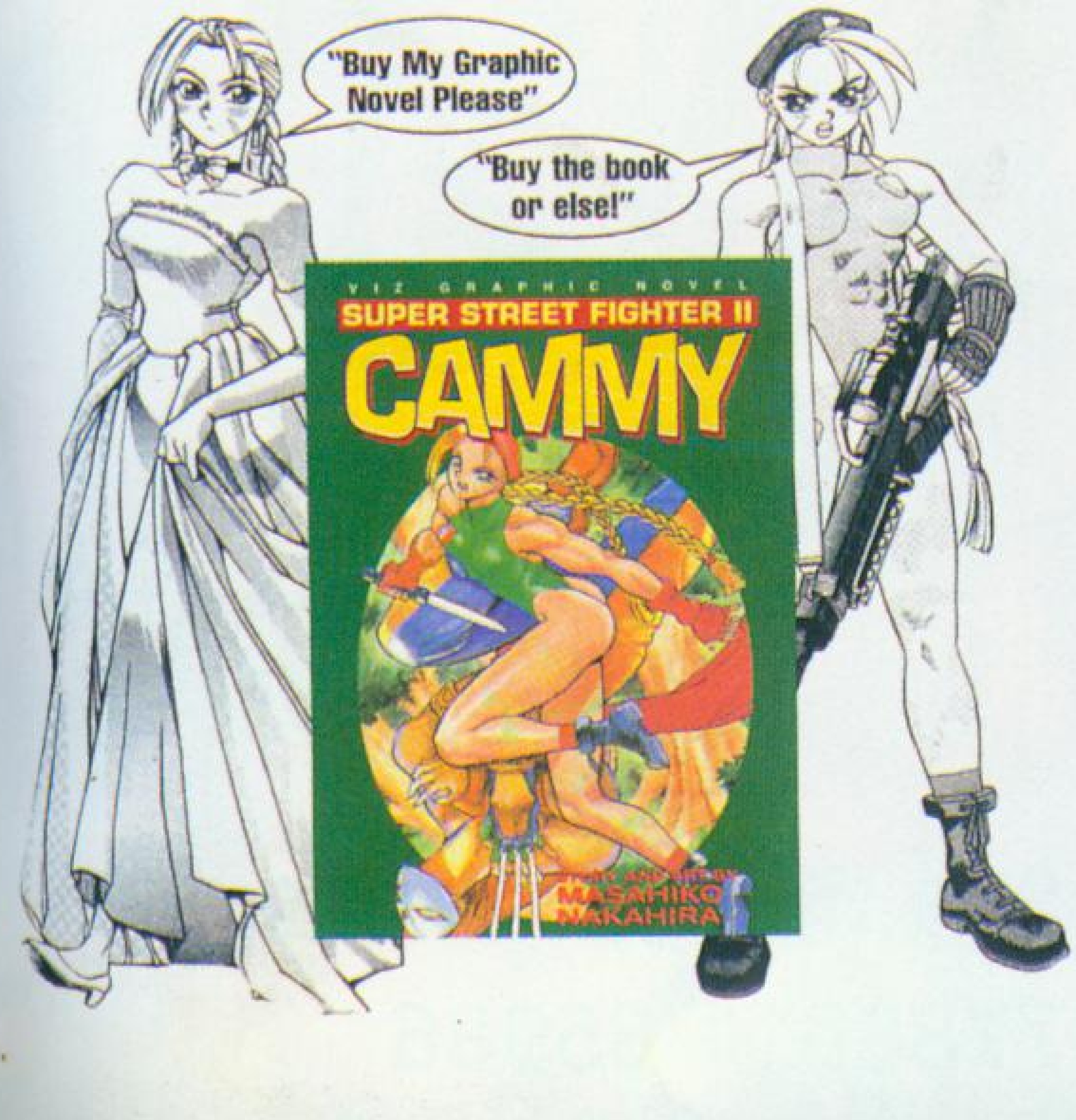
↓颇受欢迎的CAPCOM的PS版《街霸ZERO 2》的封套。





→两大热门游戏的攻略指导。

←在美利坚大陆人气十足的漫画单行本《嘉米》。



↓尽管没有那件很酷的“豪鬼”T恤，但白给我这几件我也会VERY HAPPY的！




蜜蜂仔
畅销世界的精品
SONY 土星两用
手枪与机关枪两种状态
避弹功能选择
发射炸弹功能
真实手感与外观设计
一年保用
PS-108 ¥186
特殊开火钮 (For Sony Playstation)
两种开火功能（单射与连射）
开始钮（避弹钮）
两用接头
连发与自动双选
慢动作选择
保护主机功能
一年保用
SATURN-18 ¥95
PS-18 ¥105
SATURN-28 ¥115
PS-28 ¥135
地址：广州市南太日用品工业品批发市场一楼 A-029
电话：020-81594758 BP:020-87788611-35986

永远“心跳”的回忆











众所周知，KONAMI（科乐美）公司的著名养成SLG《心跳纪念品》无论在日本还是中国以至欧美她所拥有的拥趸可以用千万来计算，她的魅力相信不用我赘述了吧，7月份SS与PS同时发售的《虹色的青春》更令“心跳”迷们心跳不止。

心跳回忆，FOREVER!尽管笔者对她不是太感兴趣，但她的万种风情毕竟令玩家们“难以自拔”，不得不佩服科乐美的厉害，告诉大家一个秘密：魔法师和PERFECT奥特曼可全是以之为偶像，尤其是前者，从他的《LEVEL、LEVEL UP》可略知一二吧！

Let's go to the "TOKIMEKI" WORLD!

多年后心中跳跃的仍是

那回到浪漫青春的记忆！



乱舞势力 VOL.7

今年7月第五届NEO·GEO人气角色投票评选降下了帷幕，虽然此评选是在遥远的东瀛举行的，但我相信大家也会感兴趣的，在总共230名角色中究竟谁是拥有最多FANS的呢？下面公布结果，吹号，打鼓……

—SHADOW PHOENIX

综合BEST 20

位置	角色名（所在GAME）	票选数目
①	草薙京（KOF系列）	2160
②	娜可露露（侍魂系列）	1732
③	不知火舞（饿狼传说、KOF系列）	1604
④	莉安娜（KOF系列）	1458
⑤	金加藩（饿狼传说、KOF系列）	1392
⑥	八神庵（KOF系列）	1292
⑦	山崎龙二（饿狼传说、KOF系列）	1206
⑧	麻宫雅典娜（KOF系列）	1139
⑨	绯雨闲丸（侍魂系列）	1072
⑩	坂崎由莉（龙虎之拳、KOF系列）	944
*⑪	丽丽·凯（饿狼传说系列）	855
⑫	莉姆露露（侍魂系列）	840
⑬	薇思（KOF系列）	780
⑭	玛丽（饿狼传说、KOF系列）	705
⑮	特瑞·伯格（饿狼传说、KOF系列）	690
⑯	京（龙虎之拳、KOF系列）	616
⑰	坂崎良（龙虎之拳、KOF系列）	602
⑱	秦崇雷（饿狼传说系列）	532
⑲	吉斯（饿狼传说、KOF系列）	507
⑳	比利（饿狼传说、KOF系列）	493

（注：带"*"号为非使用角色）

男性读者评选角色BEST


5 吉斯（不死大哥大）


4 特瑞（饿狼超战士）


3 金加藩（绚烂腿技王）


2 草薙京（玩火一代男）


1 绯雨闲丸（仗剑美少年）


5 玛丽（旋杀女战将）


4 藤堂香澄（降破新一族）


3 莉姆露露（冰雪小巫女）


2 麻宫雅典娜（超水晶女杰）


1 娜可露露（鹰狼新传奇）

女性读者评选角色BEST


5 坂崎良（龙者无敌）


4 山崎龙二（大哥风范）


3 金加藩（凤凰无敌）


2 八神庵（妖邪力量）


1 草薙京（火之皇子）


5 丽丽·凯（到底是谁）


4 薇思（猫样狂女）


3 坂崎由莉（巾帼霸王）


2 莉安娜（特殊部队）


1 不知火舞（万种风情）

电脑数码通

本期的科普园地将向大家介绍电脑在人们日常生活中的广泛应用，这里的“电脑”可不是单指PC机，其实它还包括微电脑，这些微电脑就活跃在我们身边，虽然我们看不到它，但它却发挥着巨大的作用，为人们的衣、食、住、行提供了很多方便，当然也可以为我们提供娱乐，目前风靡全球的电子宠物不就是一个例子吗？所以，我们这个世界正在向着“数字化”的方向迈进。不信？请你往下看！哎，先别急，试试看下面这些有关电脑的流行名词你能认识多少呢？

驰骋在未来高科技时代不了解电脑就意味着愚昧

想当聪明的人吗？请看下文求知欲甚高的我小天天为您介绍！

正义的奥特曼



我是小曼，我是小曼，外星请回答，外星请回答，我找不到小天天啦，OVER……

1 JAVA

2 ZC

3 Plug & Play

4 Active X

5 SOHO

6 Windows 97

7 LAN

8 MEMORY

9 Mobile Computing

10 Search Engine

11 INTERNET

12 CPU

13 DVD

14 PERSONAL COMPUTER

15 MPEG

小天天



我们是小天天，我们是小天天，正义的奥特曼，快来帮我解题，解题……

我们的世界正在被电脑入侵中……

连电饭煲和汽车内也有电脑装置在里面？

小曼：『喂，小天天。电脑看起来虽然有一点难，但真是如此吗？』

小天天：『好难哦！什么 MPEG？』

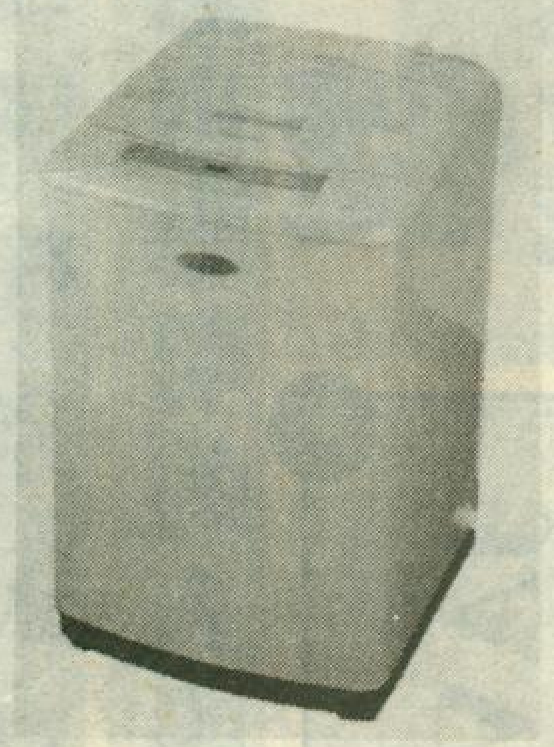
小曼：『事实上在我们身边处处可看到电脑。象电锅、汽车……等。』

小天天：『原来在我不知道的地方，电脑也如此活跃着啊！』

小曼：『现在就来看看身边的电脑吧！』

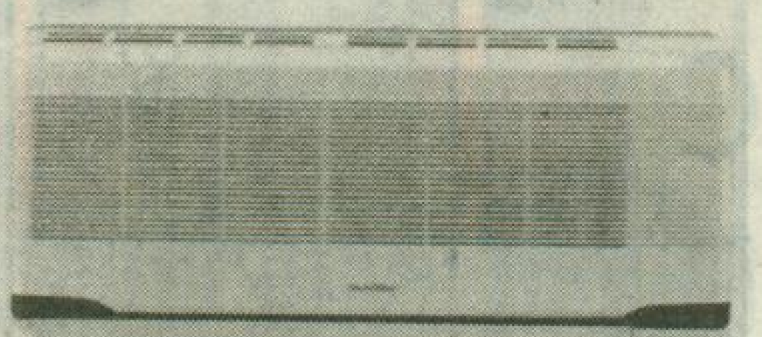
电饭锅、洗衣机、微波炉——微型电脑控制

和我们生活紧密相关的洗衣、做饭，也有4位的微电脑在控制呢！电脑虽小，但却可以正确地做出记忆的动作，这就令原本繁重的家务简单到只需用手指在键上轻轻一按。



空调器、电冰箱——『智慧型』家电

在家电上改进的是智能化功能，原本只能判别"冷"和"热"的电脑，现在则增加了"有点冷"的微妙变化。



汽车——ABS

ABS 是汽车的防抱死装置，其功能是自动防止轮胎锁住，即使踩下刹车，方向盘的操控也不会有任何问题，这当然也是微电脑的威力啦！



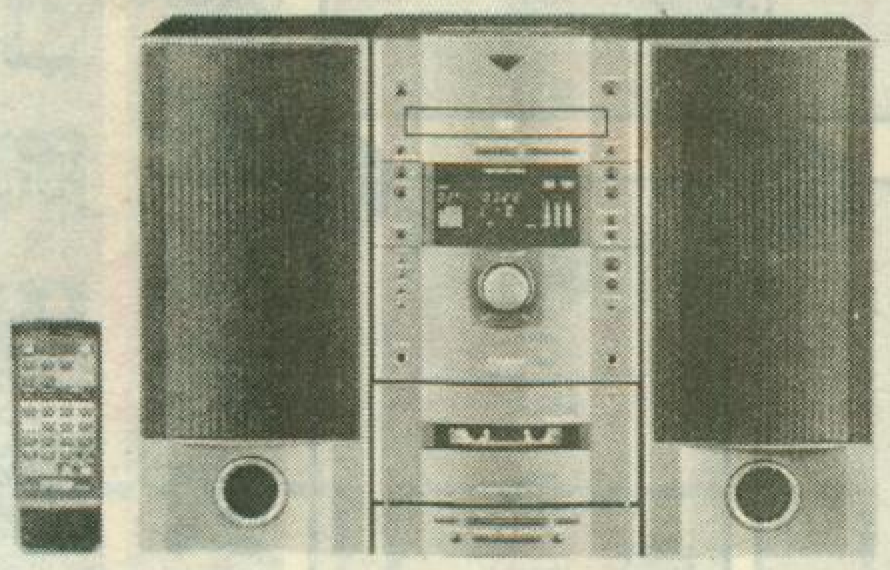
▲该系统大大提高了行车安全。

大哥大、BP机——数字化通讯网

PHS 通过天线收到发出的电波，而在屋外也可以进行通话，由于通话费用的下降，受到了人们的欢迎。

CD`VCD`DVD——数码音像录制

这些直径只有12厘米的塑料圆盘竟能发出声音和图像，是因为那些音像资料被码信号化，而被记录在盘上的缘故。



▲CD、VCD 最长可录七十四分钟的资料，而先进的 DVD 则可录取一百三十三分钟的声像。

E 把动画、档案的容量压缩的方式

D 电脑可以边走边用

C 用电脑处理公事，把家里当成办公室

B 可以超高速进行计算的电脑中枢

A 微软公司开发的网络作业系统

卡片	内容
F	应用在网络上的一种程式语言
G	为了找寻首页而使用的工具
H	个人专用的电脑
I	将个人电脑的配线简单化的新规格
J	区域性网络架构
K	具全球性规模的通讯网络
L	与CD同大小的新型大容量记忆装置
M	97年秋发售的视窗（WINDOWS）软体最新版
N	以电脑通讯为前提而制作的新型电脑
O	电脑内暂存资料的地方

答案

1－F
2－N
3－I
4－A
5－C
6－M
7－J
8－O
9－D
10－G
11－K
12－B
13－L
14－H
15－E

（SHADOW PHOENIX 语：自本期起天师（昵称：小天天）将正式接管《科普园地》栏目，比起 PERFECT 奥特曼（昵称：小曼，本来是叫小奥的，但他因某荷尔蒙分泌过多，偏要自称女性味重一些的小曼）来说聪明的小天天可算是“弱智”了，（因为小曼是外星人嘛！）但小天天自恃拥有真豪鬼的不败之身，让世上所有游戏中人看见他那蓝色的“天”。望大家努力捧小天天的场，否则他就会让你被动看见太阳或天或月亮或其他什么奇怪的东东……）

15张
真是太厉害了！现在正式任命你为电脑资讯界的魔王。

0张
宇宙人？难道……你就是……为了侵略而来到地球的电脑外星人？！

1张～4张
程度普普通通。应该多读读有关书籍，增进些电脑方面的知识。

5张～9张
回答得不错，遇到困难时，就请连背三遍答案吧！

10张～14张
实力强大，OK！不过不要忘记告诉朋友们一些电脑方面的资讯啊！

小曼：“赶快来对对答案吧！”
小天天：“我只答对了三题，果然这些问题真讨厌。”
小曼：“不要太难过，只要一起学习，一定会有所进步的。”
小天天：“那我以后就和电脑做个好朋友！”

你答对了题呢？看看自己的程度吧！

责编／天师（即本文中的“小天天”）

河北石家庄英特游戏机销售中心

通告

我中心系世嘉土星（SEGA SATURN）产品河北地区总代理，销售四通国际贸易公司代理 SEGA SATURN 产品，本产品原装进口，主机配件均有防伪标记，同时主机配有中文说明书、中文保修卡。

为维护 SEGA SATURN 产品消费者利益及我中心在河北地区销售代理权力，我中心决定与执法机关合作整顿在河北地区有非法销售走私，假冒 SEGA SATURN 产品，望河北地区未取得合法授权的代销商，与我公司联系，以便取得合法销售权。

中心地址：河北石家庄市联盟西路
中心咨询电话：(0311)7763555
邮购地址：石家庄市联盟西路联强小区 37 号楼 1 单元 301 室
石家庄指定经销商：英特游戏精品店
地址：石家庄市中山东路 306 号省博物广场西侧
联系电话：(0311)9059720

科普园地



游戏制作入门(十七)

克敌制胜

文/魔法师

(编者按:今天是交稿日,看见叶大魔法师那充满忧郁的目光(学特工黄做城市忧郁少年?!),就知道他又是文章的题目没有想好(这是这厮的老毛病啦。)。正当这厮准备故伎重演(请看七期本栏编者按),欲再次查阅《汉语成语小词典》,不远处那位新入伙的 PERFECT 奥特曼说了一句"克敌制胜",这边的魔法师大喝一声:好!吓得天师都惊了一下,于是 TITLE 就这样诞生了。这时原本不太熟的两人煞有介事地呈伟人状握了半天手,唉,真是"猩猩"相惜啊!不敢说了,凭魔法无边的魔法师和那会什么"SHAKKK"的 PERFECT 奥特曼两人一旦联手,恐怕本廊主也不是对手,不过我毫无惧色,"来吧"一声后……(我受伤了……)

北京的夏天真是越来越热了,能钻到冰箱里就好了,要是会冰冻魔法也好呀。没办法,稿子还是要写的……

游戏的结束总能给玩家带来无比的成就感,看着 Ending 画面,想一想近几天的攻略,好象生活又充实了不少。不过,为了达到结局或完美结局,付出的努力可是真不少啊!你有没有几经周折,在同一场景重复攻略了 n 次,还没能过的情况?我想大家都体会过吧,焦急,气愤(游戏的设计者也太缺德,设计这么难,叫我们去死呀!),无奈,而又不甘心。如果能在 n 次周折后通关,那么成就感一定很大,但在众多玩家中又有多少人有耐心有时间去进行那 n 次周折呢?

作为玩家,玩游戏就是要通关,在通关过程中体会游戏设计者的创意,欣赏游戏的画面音乐,通过熟练操作,展示优美的动作来通关,从中得到成功的满足。游戏过难,必然导致通关的玩家数量减少,可以说是对游戏设计者辛勤劳动的浪费,你想,大多数购买者不能享受游戏设计者的所有创意,那还不是浪费?而且使大多数玩家无法体会爽快感。而游戏如果过容易,那么它的通关是带不来很大的成就感的。所以说,控制游戏难易度也是成功游戏的一个重要因素。

常说×××是 ACT 高手,高手是练出来的,经过足够数量的游戏,足够时间的练习,在有空用脑子想想,锻炼反应和手指灵活,只要脑部没什么问题,基本都能成为高手。不过最难以负担的代价是时间,再难的游戏,只要有时间,通关不会是问题。而大多数玩家不是'迷',没有足够的时间来应付每一个游戏,尤其是一些很难的游戏。所以说,用时间来对付难的游戏是不大众化的。太难的游戏会丧失一大部分玩家。

游戏中是什么在不停地吸引玩家?图象音乐自然是,不过与这期的中心无关,抛在一边,熟练操作后的快感是一个十分重要的因素。玩家,被游戏的图象,音乐所诱引来玩这个游戏,当其了解了这个游戏的系统,并能熟练操作后,游戏对玩家的吸引便上升到一种成功的满足感上,是一种心理上的满足,不在是图象所带来的视觉上的满足或音乐所带来的听觉上的满足。通过熟练的操作,用华丽的动作完成各个任务,如行云流水。各位想一想,当年的《魂斗罗》,不正是如此吗,不断的翻腾跳跃,在躲避的间隙射杀,可以用一个字来形容"爽"!可惜,在如今的游戏中已很难再有那样的感觉了。《魂斗罗》并不难,但其给我们的印象是深刻的,给我们的快感是很强烈的。难,并不能代表什么。有效的控制难易,才是有效的。

天气太热了,我真想打开空调,不过晚上就要交稿,只能忍了。(魔法师的窝,电路有限,空调和电脑同时工作的话,保险丝是99%要死的。)

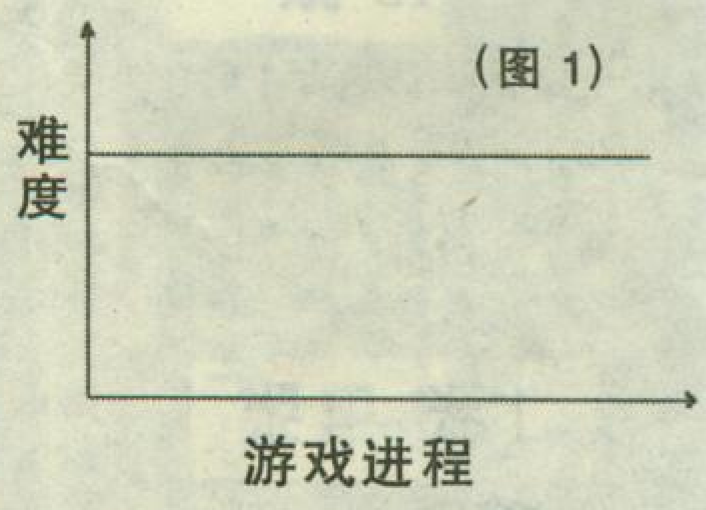
Go on, go on.

综观现在游戏的难度设定,一般有以下几种形式:

第一种,难易度基本不变,始终如一。

第二种,难易度逐步提升,是较常见的类型。

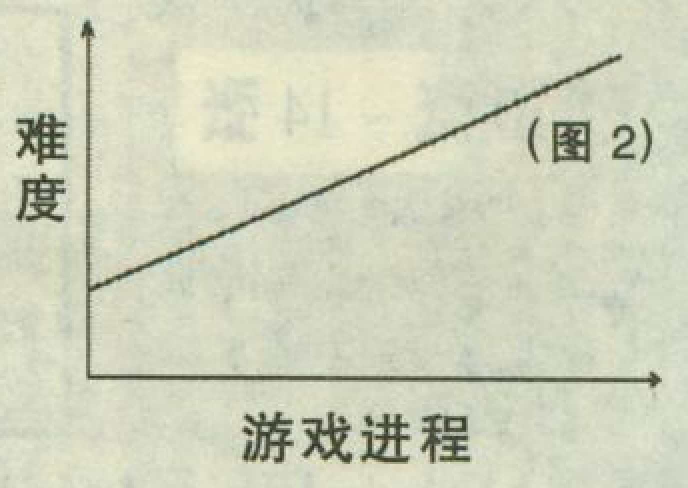
第三种,难易度时高时低,很怪吗?



(图 1)

第一种难易度基本不变的类型,类似水平线的,对玩家水平要求从游戏开始到结束都是一样的。这种游戏上手快,相对来说,在短时间内较能引起玩家的兴趣,但在游戏进行中,玩家会觉得难度有所下降,不能长时间吸引玩家,最后是草草通关。

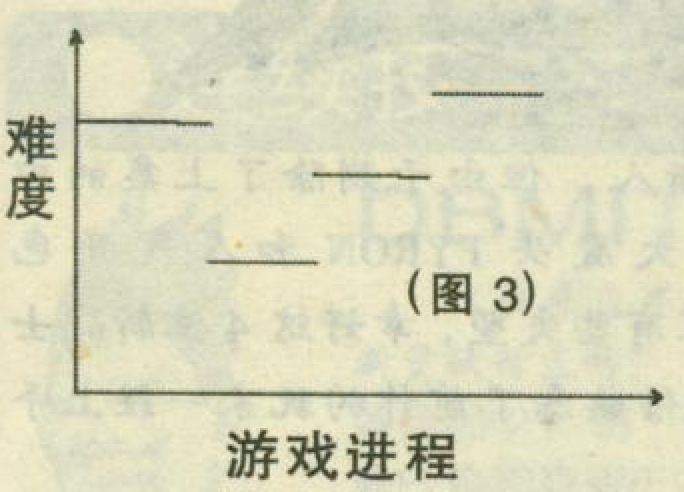
第二种,难易度逐步提升,是较常见的类型,大多数游戏是采用这种方式。最明显的例子就是 RPG,从最开始,敌人的能力也就是几十,到中段 BOSS 的几千,最后是 FINAL BOSS 的万余,是逐渐上升的。在 RPG 中玩家的水平是由角色的 LEVEL, HP, MP 等等来体现的,而不是象在 ACT 和 STG 中真正的玩家的熟练度。这种方式,最重要的是这条斜线的斜率,也就是难度增长的速率。难度增长的速率过慢,就会类似第一种类型,越到游戏后期越乏味,缺乏挑战性。难度增长的速率过快,就会让玩家花费大量时间在练习上,这无疑增加了游戏的重复性,在 RPG 上就体现为练 LEVEL,大多数玩家的时间和耐心都是有限的,一旦重复性冲破极



(图 2)

限，游戏只有被打入冷宫。现在游戏太多了，不会在出现FC时代的一个游戏玩个把月的情况了，只要烦你了，就可以抛弃你，然后另觅新欢。（某编：咳）

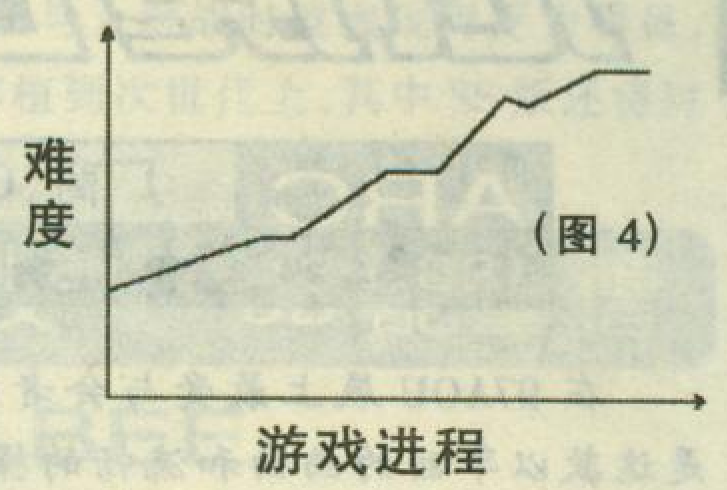
第三种，难易度时高时低，很怪吗？这种游戏实际是多种类型游戏的结合，有些场景是ACT，有些场景则是STG，类似这样的。由于不同游戏类型的难度很难统一，所以经常会出现"锯齿波"的样子。魔法师认为这种杂糅游戏很不好，大多数是全而不精的，而且"锯齿波"的难易度很是让人难以适从。



游戏的难度设定一般就是这三种，也可能有越玩越容易的吧，如果有真不知有什么意思，应该是游戏初期设定的失误吧。魔法师对游戏的难度设定也有自己的想法，Now，拿出来探讨探讨。

魔法师认为游戏的难度设定，如果象图4那样，应该会比前三种类型好。

在游戏的主要部分，类同第二种，难易度逐步提升。但在一部分特殊场景或时间，游戏难度的上升要有所减慢，甚至下降。在哪些场景或时间呢？比如在特别重大的事件发生时，为了一气呵成的额外表现事件，将难度降低，让80%的玩家都可以比较容易的通过，而不必花上数条命去跌跌撞撞的。拿《MACROSS》来说，在最后的决战时，就不必太难，当然画面还是要够花哨，让玩家爽快的驾着战机，在明美的歌声中去体会战斗的快感吧。魔法师认为在RPG中，最后的BOSS的HP要有最低限制，但最高其实可以不设定，主角们只有到达一定程度才有可能做掉FINAL BOSS，满足这一条件后就打吧，直到最后一个人还剩十几点HP，在有赌注性质的最后一击下"险胜"！实际是类似剧情的最终之战，不过感觉可比主角们都是99LEVEL，装备尚满的做掉FINAL BOSS来劲的多吧！



咚！某编：喂，魔法…魔法师！糟了，他中暑晕过去了。哈哈哈哈，天下是我的了！哈哈哈哈。嘿，嘿，咳，今天就到这里吧。



◀看，多么可爱又狡诈的吉斯大人啊，相对于《饿狼传说》来说他可是名有一定难度和颇影响游戏进程的人物。

责编/SHADOW PHOENIX

不一样的圣嘉 2000

虽然同是分析画面的光碟管理器，但拥有22种过人之处的圣嘉2000就是不一样。

①圣嘉2000在选人画面时，另一玩家可即时加入，用不着要先进入游戏后才能加入，100%实时动作。

②圣嘉2000的主机和副机都可分开独立单打，不会只要一按副机开始键就出双打，100%街机模式。

③圣嘉2000可用拨动开关全自动调节游戏的难度、时间等街机参数，如"VR战士2"、"格斗之蛇"等游戏，更可全自动分析、跳过刚上电池的土星新机日期调整画面，根本用不着插上手柄去调整，100%全自动人工智能操作。

④圣嘉2000可对光碟游戏实现无限次续关，如"基地51"、"虎胆龙威"、"雷电风暴"等，100%街机投币效果。

⑤圣嘉2000采用的是主、副机分别独立操作的精确控制模式，不会出现"VR战士2"、"格斗之蛇"这类控制起来比较复杂的游戏在过关、读盘时按开始键会扣币、定版、不能加入等现象，100%完美控制。

⑥圣嘉2000采用专业级超高速DSP对游戏的操作过程、动作按键等进行处理，故游戏中的人物动作反应特别灵敏，操控流畅自如，100%街机感受。

⑦圣嘉2000的专用DSP中内置特殊防卫系统，可杜绝电子打火机的高压电冲击，不会一打火就出一串币，100%安全可靠。

我们会永远坚守"要不就不做，要做就做一流的！"这个宗旨，哪怕是任何细节，只要可以做得更加完美的，我们也不会放弃追求。

这就是不一样的圣嘉2000、永远追求完美的圣嘉2000、性能价格比特高的圣嘉2000！请即垂询，必有惊喜！！

（附：32合一开机卡及街机专用光枪已正式推出；六月份节目数：土星20个+索尼11个+3DO7个，共计38个。）

圣嘉 2000 特约专营经销商

陕西西安．颜敏．029—3238297、5535414；
四川成都．孙侃．028—3361193；
吉林长春．王绰．0431—8933984；
★牡丹江．陈刚．0453—9032182；
★四川新津．杨华彤．028—2522243、2526500……

深圳市圣嘉电脑商场
深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座
联系人：苏永东(手机：0—1392948628)
联系热线：(0755)2242422、(0755)2242292 传真：(0755)2062169
开户行：深圳工行华城办事处
户名：罗湖区圣嘉电脑商场
银行帐号：20724808760
E—MAIL：seega@nenpub.szptt.net.cn
深圳展销部：(518001)深圳市新园路口停车场内(深圳中学对面)
联系人：丘建军(手机：0—1382270373)　电话：(0755)2258886

恶魔战士Ⅲ

ARC (SS、PS)	厂商:CAPCOM	类型:FTG
	CPS Ⅱ基板第 22 部作品	

在 97AOU 展上最受与会者欢迎的平面格斗游戏就是这款以华丽的画面和流畅的操作感见长的新概念 FTG 了，其全称应为“恶魔救世主之吸血皇族”。它秉承了前作的卡通画风，但在系统上作了调整，增加了各角色的技巧并强化了必杀技的画面效果。本作人物总数达 15 名，较前作增加了 4 位新人，但由于删除了上集的中 BOSS 机器人 PHOBOS，大魔头 PYRON 和人气角色 DONOVAN，也许会令大家有些失望，幸好这 4 位新战士个性强烈且魔力非凡，相信熟悉了前作的玩家一经上手必然也会喜欢。

独特而易上手的恶魔格斗系统解析

（以下 P 为拳键，K 为脚键，角色皆以 1P 位置为准）

○快速移动
疾进→→
疾退←←
○倒地后移动起身
前滚起身→+P 或 K
后滚起身←+P 或 K
○追打
当对手倒地尚未起身前
近距追打 ↑+P
远距追打 ↑+K

○防御反击技（GUARD CANCEL）



防御时立即输入每名角色特定的一招 GUARD-CANCEL 技以取消防守并用此技反击

○快速反击技(新增)



防御时连按 P 或 K 即可，如成功使出，人物会闪一下白光，并且画面上出现“TECH HIT”字样。此技与防御反击的区别就在于角色防御动作取消后可按玩家所希望的战术行动。

○CHAIN COMBO

此为连续技成功使出时游戏画面上出现的字样。玩家可按照“轻、中、重”攻击顺序的原则自行组合出多种简单的 CHAIN COMBO，如“轻 P、轻 K、中 P、中 K、重 P、重 K”。与上集不同的是此种连续技可在空中发出。

○ES 必杀技

需要耗一级能量，只要将必杀技指令中某个拳或脚键改为三个拳或脚键同时按下即可发出。即使是追打技，也可被玩家强化或“超级追打”以增加 HIT 数，由于要耗能量，故要结合战况确定使出的必要性。

○EX 超必杀



法老王的超必杀——奈落之穴

耗一级能量，但攻击力较 ES 技要强，如能全部命中对手，往往能转败为胜，要求玩家善于捕捉时机而给对手以重创。

○DARK FORCE——暗黑力量(新增)



↑LILITH 启动 DF 的瞬时

当能量槽储满后，同时按下相同力度的 P+K 即可启动暗黑力量，这有些类似 ZERO2 中的 ORIGINAL COMBO。启动 DARK FORCE 后体力槽下就出现一条时间槽，在这段时间消失前还可再启动一次，整个时间段内各角色所特有的暗黑之力将给对手以无情打击。同样，这需要掌握好时机才能充分发挥威力，因为尽管启动暗黑力量的瞬时人物完全无敌，然而收招时都有不同时间的硬直。

在了解了恶魔Ⅲ的格斗系统后，还需注意掌握各角色的普通技、必杀技的攻击方位判定，以便在估计好对手的来袭方向后能迅速作出反应，不致"答非所问"。恶魔战士系列是很注重每位人物之间的力量均衡的，如果不能透彻掌握各角色的招式作用点及硬直时间，哪怕是一个看似较弱的角色也可能将你挫败，这一点在与人对战时就表现得更为明显，请大家在打机时特别注意。好了，下面就将各恶魔战士的出招介绍给大家，本作即将移植到次世代上，其中 SS 版还将对应最新型扩张 RAM 卡，爱好者不容错过。

●连续技　※特殊技　★必杀技　☆EX 技　SB 能量槽



DBMITRI

这位来自罗马尼亚的吸血男爵能斗得过新贵救世主吗？

●跳起中 K、蹲下轻 K 、蹲下中 K、蹲下重 K

●ES 蝙蝠旋转击中后、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K、立即 ES 追打

★混乱火焰	↓↘→+P(空中可)
★魔鬼摇篮	→↓↘+P(GC 可)
★蝙蝠旋转	↓↙←+K(空中可)
★反向偷袭	近敌时控杆回转一圈+中或重 P
☆魔鬼冲击	↓→↘+3 个 K
☆暗黑喜悦 1	↓→↘+3 个 P
☆暗黑喜悦 2	轻 P、中 P、→、中 K、中 K(SB 需要两行)



JEDAH

这位外表 COOL 度满点的魔界新贵救世主果真能使群雄俯首吗？

●蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下重 P

●蹲下中 P、蹲下重 P

★DIO＝SEGA	→↘→+P(空中可)
★NERO＝FATIKA	↓↙←+P(空中可)
★RA＝SUPINTA	空中→↘↓↙←+K(可于出招后按 P)
★SUPUREZIO	→↓↘+P(GC 专用)
★SUN · PASSER	近敌时→↘↓↙←+中或重 K
☆PUROVA＝DI＝SERUOVO	←↙↓↘→+3 个 K,之后 K
☆FINARE＝ROCSO	↓↓+3 个 P



BULLETA

雇佣杀手的红帽小猎人模样可爱而内心却令人琢磨不透。

●蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、↘重 K

●跳跃时中 P、中 K、蹲下轻 K、蹲下中 K、↘重 K

※唉呀、花啊	紧拉↓
※跌倒	前冲或后冲中→+中 P
※二段 JUMP	跳跃中↑
※TELL ME WHY	↓+3 个 K
★微笑与子弹	←储→+P 或 K
★喜悦与子弹	↓储↑+P
★愉快的开火	→↓↘+P
★害羞攻击	↓↙←+P(可储)
★嫉妒与伪装	→↓↘+K(GC 专用)
★伤感台风	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
☆冷酷之猎	←↙↓↘→+3 个 P
☆美好回忆	←↙↓↘→+3 个 K
☆给你的 APPLE	→↘↓↙←+3 个 K



Q－BEE

可以招来一大群工蜂进行攻击的蜂后。

●跳起轻 P、跳起中 P、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K

●跳起轻 P、跳起轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、站立重 P

※空中疾冲	空中→→
※盘旋跳跃	跳跃中↑不放
★C→R	←↙↓↘→+P(空中可)
★△A	↓↙←+K(空中可)
★Sxp	K 连打(空中可)
★R.M.	→↓↘+K(GC 专用)
★O.M.	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
☆QJ	→↓↘+3 个 P(空中可)
☆+B	←↙↓↘→+3 个 K(空中可)



MORRIGAN

一脸忧郁之色的她为何要加入这场战斗呢？是否也想当统治者？

●站立轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K、蹲下重 K

●跳跃时中 P、重 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 K

★灵魂之拳	↓↘→+P(空中可)
★影刃	→↓↘+P(GC 可)
★垂直冲击	↓↑
★转向吸血	近敌时→↘↓↙←+中或重 P
☆VALKYRIE TURN	→↘↓↙←+K,之后 K
☆暗黑幻想	轻 P、轻 P、→、轻 K、重 P(空中可)
☆终结暴雨	中 P、轻 P、←、轻 K、中 K
☆秘密之针	→、重 P、中 P、轻 P、→



BISHAMON

上集中排名第二的死灵武士此番又被强化，是一名强横的角色。

●跳起中 K、跳起重 K、蹲下轻 P、蹲下中 P、蹲下重 P

●跳起轻 K、蹲下轻 P、蹲下轻 K、蹲下中 P、蹲下中 K、蹲下重 P

※斩首暴晒	敌人被打 DOWN 时↓↓+3 个 P(SB 需要一行)
★络魂	←↙↓↘→+P(空中可)
★魂寄→鬼炎斩	络魂击中后←+P、→↓↘+P
★十字疾风	络魂击中后↓↘→+P
★鬼炎斩	→↓↘+P(只限起上时或跳起时落地的一瞬、GC 可)
★居合斩	←储→+P 或 K
★切舍御免	近敌时控杆回转一圈+中或重 P
☆鬼首念	→↘↓↙←+3 个 P
☆阎魔石	←↙↓↘→+3 个 K



LILITH

苏格兰夜女皇的妹妹？
一脸稚气的她实力可不容小瞧啊！
●跳跃时中P、中K、蹲下轻K、蹲下中K、蹲下重K
●ES的神秘之剑、明亮的幻影

★灵魂之闪电	↓↘→+P(空中可)
★光芒之刃	→↓↘+P(GC可)
★欢乐回转	↓↙←+K
★高跳	↓↑
★神秘之剑	→↘↓↙←+P
☆辉煌之爱	→↓↘+3个K
☆明亮的幻影	轻P、轻P、→、轻K、重P(空中可)
☆木偶表演	←↙↓↘→+3个K(SB需要两行)



ANAKARIS

招式古怪、行动缓慢的法老王是典型的看似好对付，实则威力强大的角色。
●蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重K
●站立轻P、站立轻K、蹲下中P、蹲下重K

※大行进	START+3个P
※二段JUMP	地上↑或浮起后↑
※咎之穴	被打DOWN时→↓↘+K
★棺之舞	↓↓+P或K
★王家之制裁	空中↓↘→+P
★言灵返(吸收)	↓↙←+K
★言灵返(吐出)	↓↘→+K
★眼镜蛇打击	←→+P
☆镜之落	↓↘→+P
☆奈落之穴	←↙↓↘→+3个K
☆法老魔力	中K、轻P、↓、轻K、中P(空中可)
☆法老救护	重K、中P、↓、中K、重P(空中可、SB需要两行)
☆法老勋章	重K、中P、轻K、↓、轻P、中K、重P(空中可、SB需要三行)
☆真实之教	→↓↘+3个P(GC专用)



FELICIA

爱扑蝴蝶的猫娘动作灵活，令对手防不胜防。
●跳起轻P、跳起轻K、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中K、蹲下重K
●跳起轻P、跳起轻K、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中K、站立重P、站立重K

※头乘	跳上敌人的头上
※拥抱	近敌时按START
※攀墙	接近版边时←
※EX CHARGE	↓↓+K(可储)
※玩具触碰	敌人被打DOWN时↓↓+P
★滚动打击	↓↘→+P,之后P
★猫娘钉刺	→↓↘+P
★三角踢	→↓↘+K(GC可)
★地狱猫娘	近敌时→↘↓↙←+中或重K
☆闪光之舞	←↙↓↘→+3个P
☆请帮助我	←↙↓↘→+3个K



VICTOR

心中充满伤悲的合成人，宁愿牺牲自己而换回博士的女儿的生命。
●跳起重P、蹲下轻K、蹲下中P(长按)、蹲下重P(长按)
●跳起轻P、站立轻P、站立轻K、站立中P(长按)、站立中K(长按)、站立重P(长按)

※电击斗气	按中或重的P或K时紧按一会
※MINIMUM STEP	↓+3个K
★强力冲拳	←储→+P
★强力放电	↓储↑+P
★巨人燃烧	→↓↘+K(GC可)
★回转冲击	↓↙←+P
★强力震荡	近敌时↓↘→+K
★强力钉刺	近敌时控杆回转一圈+P
★重力锤	用P的投技前立即↓↑+P
☆雷破	↓储↑+3个K
☆GERDENHEIM3	近敌时控杆回转两圈+3个K



SASQUATCH

身体肥胖、憨态可掬的雪男在恶魔战士中同玩家的人缘最好。
●跳跃时重K、站立轻P、站立轻K、站立中P、蹲下重K
●跳跃时中P、重K、站立轻P、站立轻K、站立中P

★大呼吸	↓↘→+P
★大吹风	→↓↘+P(可储)
★大台风	→↓↘+K(GC可)
★大冰塔	↓↓+P
★大摇摆	近敌时控杆回转一圈+K
★BIG BLANCH	近敌时→↘↓↙←+中或重P
☆大制冰者	←↙↓↘→+3个P
☆BIG EISBAHN	→↙↓↘→+3个K
☆大雪橇	近敌时控杆回转两圈+3个K
☆BANANA	←↙↓↘→+START



AULBATH

为了找寻爱子而出战的巴西水之英雄。
●跳跃时重P、蹲下轻P、蹲下重P
●音速之波浪、跳跃时重P、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下重K

※OCEAN RAGE后降落	DARK FORCE中3个K
★音速之波浪	←储→+P
★毒气	←储→+K
★魔鱼1	←←+K
★魔鱼2	→↓↘+K(GC可)
★水晶骑兵	近敌时→↘↓↙←+中或重P
★宝石之怒	近敌时→↘↓↙←+中或重K
☆水之爆发	→↘↓+3个P或3个K
☆水之囚禁	→↓↘+3个P
☆OCEAN RAGE	←↙↓↘→+3个P
☆直落之剪刀	↓↓+3个P(SB需要三行、人物必需要轻P颜色)



GALLON

以高速、多角度兽炮迷惑对手进行攻击的疾风之人狼。

●蹲下轻P、蹲下中P、蹲下中K、蹲下重K

●跳跃时轻P、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中P、蹲下中K

※疾移	↓+3个K
★兽炮	↓↘→+P(空中可)
★对空兽炮	→↓↘+P(GC可)
★上升之剃刀	↓↑+K
★无穷闪烁	↓↙←+P,连按P
★野性回环	近敌时→↘↓↙←+中或重K
☆龙炮	←↙↓↘→+3个K
☆片刻时光	轻P、中P、→、轻K、中K



ZABEL

来自澳大利亚的丧尸吉它手杀伤力惊人，这次能从救世主那里获得更强大的魔力吗？

●跳起↓重P、站立→轻K、站立→中P、站立→重P

●跳起↓重P、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中K、蹲下重K

※空中疾冲	空中→→或←←
★死亡飓风	↓↙←+K(空中可)
★短桨刺杀	↓↑+K(空中可)
★地狱之门	←↙↓↘→+K
★死亡词语	→↓↘+K(GC专用)
★吉它惩罚	近敌时→↘↓↙←+中或重P
☆罪恶之嚎叫	→←+3个P
☆死亡电压	→↘↓↙←+3个K
☆丧尸大灌篮	→↓↘+3个P



LEI—LEI

上集中已经获得转生的中国僵尸再度出征。

●跳起重P、蹲下轻P、蹲下轻K、蹲下中K、站立重P

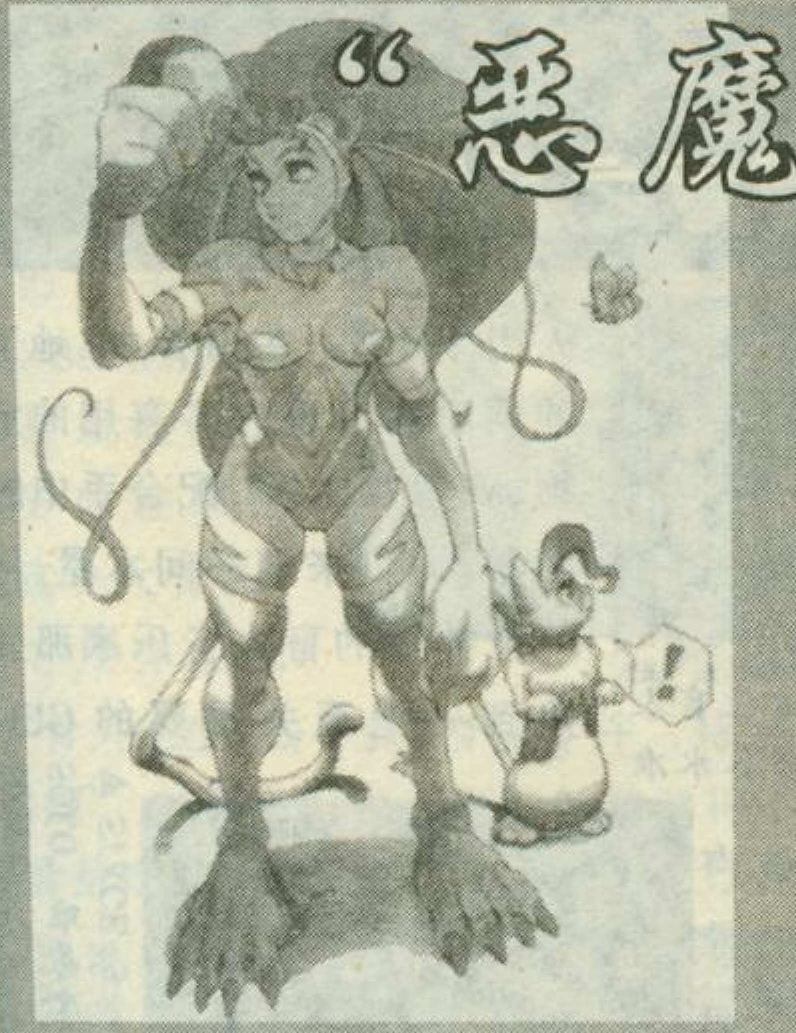
●跳起中P、跳起重P、站立轻P、站立重K、站立中P、站立重P

※空中疾冲	空中→→或←←
★暗器炮	↓↘→+P
★返响器	↓↙←+P(空中可)
★旋风舞	→↓↘+P(空中可、GC可)
★放天击	近敌时→↘↓↙←+中或重P
☆地灵刀	←↙↓↘→+3个K
☆天雷破	轻K、重K、中P、中P、↑
☆中华爆弹	←↙↓↘→+3个P



▲如此可爱的小女孩难道也是恶魔战士？

“恶魔战士”的发展过程



在格斗天尊 CAP COM 麾下作为一员主将的 Vampire 系列，其第一部作品诞生于 1994 年，名为“Vamnpire Hunter—The Night Warrior”，那时 FTG 领域还是 SF Ⅱ系列的天下，这款世界观较为独特的游戏在街机中并未引起人们的重视，但却为日后该系列的发展奠定了基础，一代中有 8 位战士可供选择（这 8 位元老一直坚持战斗到三代），人物的招式虽不是很多，但他们各自那充满个性的造型和美丽的游戏画面在当时已经相当前卫。据 CAPCOM AM 研究开发部部长冈本吉起回忆说，恶魔一代没有得到机迷的认可曾令开发小组的人员难过了好一阵子，险些失去信心。不过逆水行舟，不进则退，CAP COM 是不可能总靠 SF Ⅱ来维持生计的，在经过一番调整后，开发组齐心协力地推出恶魔二代“Vampire Hunter Ⅱ—Darkstalker′s Reverge”，这与一代仅相隔不到一年。真是不鸣则已，一鸣惊人，在 95AOU 展上，该作品大放异彩，凭借着其优秀的创意，良好的操纵性，音乐、画面、人物设定等各方面的完美和谐，赢得了行家一致好评，推向市场后更是获得了空前的成功，机迷强烈要求推出续集，但开发组却莫名其妙的给予拒绝，直到两年后，才重整旗鼓地推出三代。

与二代一样，在 97AOU 展上，恶魔战士Ⅲ以绝对多数票压倒其他任何参展游戏，足见在日本其人气度之高。以上就是恶魔战士系列的发展史，CAPCOM 会不会再推出四代呢？三代中消失的人物能否复出呢？让我们一同期待吧！

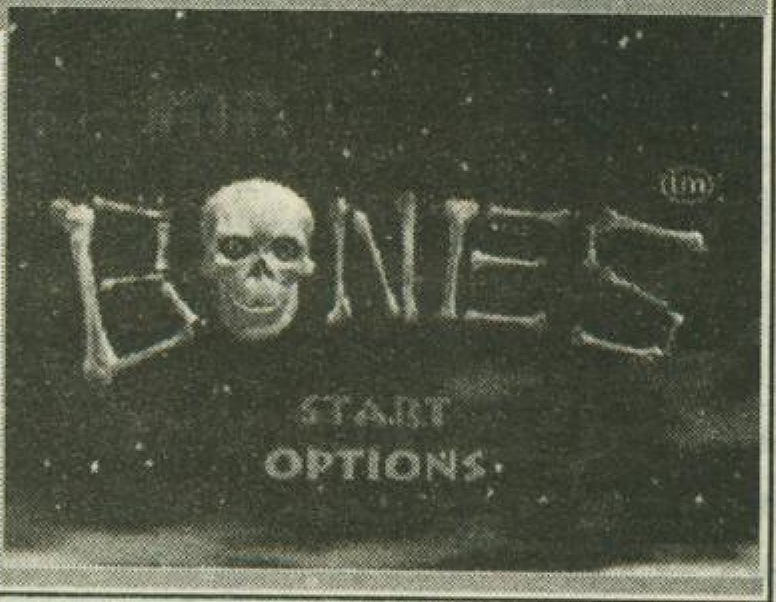
责编/天师

骨头先生

异类角色大驾光临

This is realy so COOL！——这是笔者将自身多年“苦修”GAME所得之“功力”用尽十成才将此款世嘉力作爆机后心中唯一的感觉！真金不怕火炼，“骨头先生”以其独特的魅力吸引了众多玩家，完全不是靠媒体的炒作来提高知名度，反而显现其价值所在。

SS	厂商：SEGA	类型：正统 ACT
	发售日：97.6.27	媒体：CD 2 枚组



该游戏的特点是：1）故事性强，以超真实的游戏画面和前所未有见的动画使得玩家忘记是在玩游戏，而仿佛进入了骨之世界。2）极震憾的BGM，优美的的电吉他旋律贯穿于游戏之中，完美地结合了情节，令游戏的“欣赏性”大增。3）难度大。游戏的操作简单但技巧性强，虽然有前面的两大优点在，仍有相当一部分玩家“知难而退”。



游戏的主角——骨头先生，是一位被从墓穴中挖掘出来的已经死去的布鲁斯（BLUES）音乐家，生前曾是位吉他好手。骨头先生发现自己竟成了暗黑界教父——达·高里安所控制的罪恶骨头军队中的一员，但奇怪的是并不受高里安的鼓声控制，为了防止罪恶扩散，在高里安妄图统治世界的阴谋得逞之前，玩家要操纵骨头先生向高里安及其大军“宣战”，武器嘛，就是Mr.Bones的电吉他——利用音乐的感化力来消溶一切邪恶！

基本操作：方向键左右控制角色移动，下为蹲，当角色使用武器时，上下键为攻击方向指定。A键为脱离之骨的再结合（注意顺序！），连按则对画面右上角“BONES”字样的体力计进行显示，如果体力不支，即使装骨后亦经不起冲撞。B键为攻击，条件是体力充足且臂骨存在（特定关内可）。C键为跳跃，按键时间长短决定跳起高度，遇到可攀物体（如树的枝、干等），跳跃中按C键则抓住，再按上键即可爬上。X键为“自爆”，某些关内要按照指定的“形态”方可过关，这时须先“自爆”，再按图装骨才行。



Mr.Bones 全二十二关简介
——难易度？COOL度？！体验骨之游情！

在高里安的击鼓声中，骨头先生开始了他的亡命生涯……（以下按每两段CG动画间的内容为单位，各关难度、酷度以5分为满分）



在由墓地出逃的路上，注意与后方追击的敌人保持一定距离，掌握好跳跃时机，时常有能量可以补充体力；来到了寺院的屋顶上，受到了敌人极有节奏的欢迎，经过一番躲避后，骨头先生站在屋檐边将排好队的胆小敌人引了下去；在山谷中，地下的洞窟中出现许多有用的宝物，要善加选择，配合手中的武器，即可来到一间木屋，从一位神秘的盲人音乐家那里得到一把至关重要的GUITAR。



▲STAGE 2——难易度2，COOL度3，需要玩家掌握好节奏跳跃。



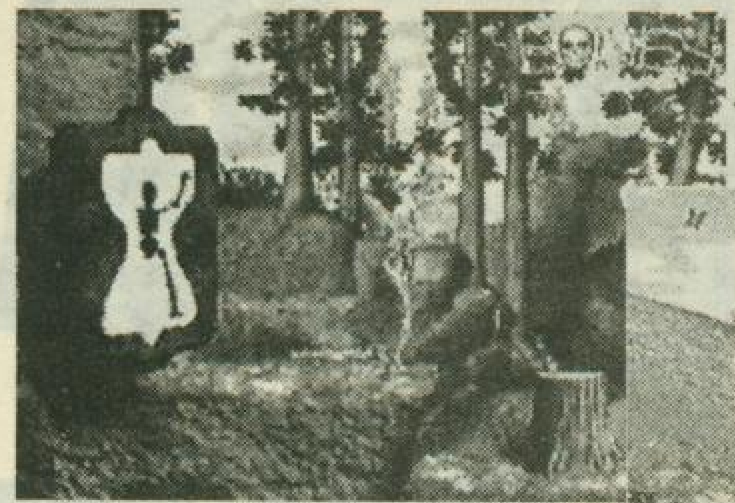
▲骨头先生和这位盲人的吉他、贝斯合奏水准蛮高。

随着高里安的鼓声催促，敌人就在附近！骨头先生以其绝妙的吉他技艺稳住了追兵，此时玩家不能着急，手柄的六个圆键代表吉他的六根弦，须得迎合伴奏贝斯的节拍，才能使台下的听众“痴迷”。手中的吉他突然不见了，骨头先生向山中的树林走去……



▼STAGE 3——吉他SOLO，难易度2，酷度超满点！

一群讨厌的蝙蝠将骨头先生的骨头全部叼走并洒落于密林之中，要把它们一块一块地找回来，确实是件麻烦事，不仅如此，除了难缠的吸血蝙蝠，还有许多一蹦一跳、双手乱拍的丧尸，更要在参天的大树上攀跳，对玩家的游戏技巧是一个较大的考险，这并非指此关的难度巨大，而是指在一些障碍处，玩家一个不小心，就要重新来起，原地踏步，有时让人干生气却又没办法，利用手中的武器，对敌



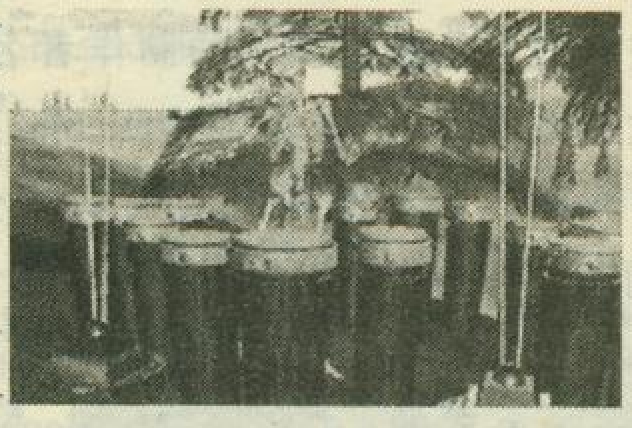
◀在上一关关底如果没有按照图中的形态装骨，就不可能来到这一关。



▲STAGE 8——难易度 2，COOL 度 3，此关的画面和音乐都很出色。

人尚有效，但是对于跳跃技就得看玩家自己的耐心和细心了，在分别历经了蝙蝠之夜、之黎明、之白昼后，骨头先生来到了森林中的一个伐木场，正准备歇歇脚，一只老鹰展翅将捆绑木头的绳子叼走，在优扬的乡村吉他声中，滚木顺坡而下，玩家要准确判断滚木的落点和坡上的障碍才能避免被砸着的噩运。

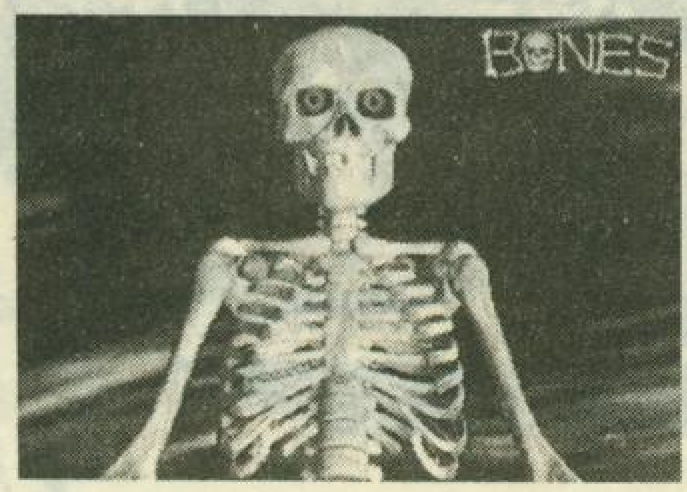
又是一场独鼓演奏，这是练习玩家反应能力的，画面上要求打哪个鼓，就连按那个方向的方向键，COOL 度高。降服"魔鼓"后，一阵神奇的漩涡将骨头先生带到了异次元空间（？！），在那里要不停的向上跳跃，那些好似"莲花宝座"的台阶，有的在转，能增加弹跳力，而有的则是一踏就破，但原则只有一个——向上走！接下来就到了本游戏最酷最有意思的一关——BIG BONES，玩家只须操纵左右方向键来控制这块大骨头，用它反弹上面的"骨头先生"去寻找"身体零件"，特别要小心那些警觉的"头颅"，碰到它们很有可能就被弹得不知去向，此处收集腿骨是难中之难——不是有人对 32 位机只有华丽的 CG 而无游戏性叹气吗？为什么不试试这个游戏？骨头先生遇到了一位没有骨骼（？！）的魔女，她拥有强大的法力，在认真地听了 Mr.Bonesr 的自弹自唱后，她决定为这位"正义之勇者"开出一条路来！同时她还留下了骨头先生那把神奇的吉他。在这条螺旋通道中，玩家只要按 C 键伺机躲开迎面而来的蝴蝶状红色物体，并将骨头集齐即可出去，在一条美丽的小河边，骨头先生"扑嗵"一声掉了进去。（DISC 1 IS OVER）



▶STAGE 9——击鼓「演武」，难易度 1，COOL 度 4。



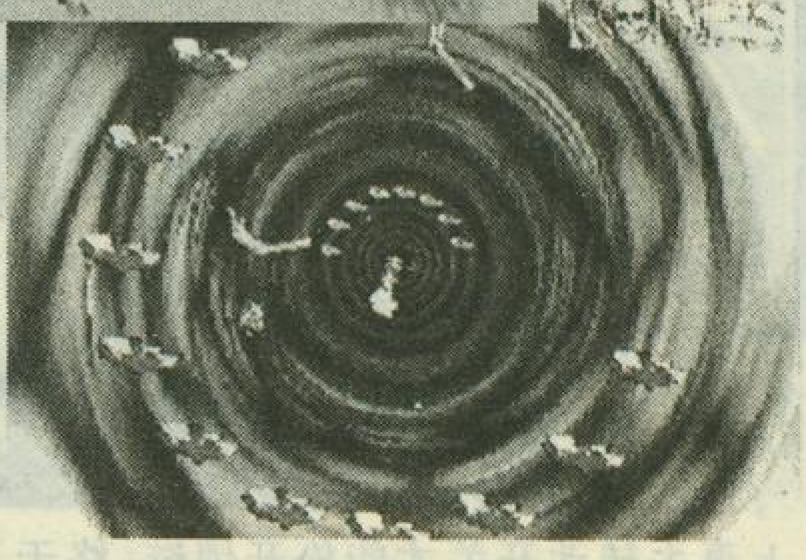
◀STAGE10——玻璃的碎片，难易度 3，COOL 度 2。



▶这种迫力并不是在每个游戏都中能感受到的。STAGE 11——大骨头，难易度 4，COOL 度满点！



◀骨头先生在这里演唱了一首非常好听的歌曲，使得魔女「善化」。



▲STAGE 12——不思议之螺旋，难易度 2，COOL 度 2。

在水下潜泳，困难重重，方向键上为下潜，而下为上浮，有点令人不能适应，一不小心就碰到四周的壁面，而河道又长，十分硬派。通过它就来到了小人国，国王误以为骨头先生是高里安的人，因为他们目前正受到高里安的毒蜘蛛侵害，骨头先生马上决定为小人国除害，在杀灭了 20 来只大蜘蛛后，小人们"拆解"了骨头先生，唱着欢快的歌曲，送他来到冰湖。



最高级难度出现！骨头先生在冰上行走的动作之逼真，令人叹为观止，要大踏步向前，见到薄冰下的一块一块的浮冰，尽管往上跳，千万别犹豫，越是小心翼翼，越容易掉到水里，在浮冰块上连续跳跃时，难免要体力下降，安全地带上常有能源；没有浮冰了怎么办？——会飘过来的！接着又要和后方的"追冰"举行一场短距离赛跑，要找到一条最佳路线则轻松通过，否则难免落入冰窟，记住要一气呵成！到了运用了 REAL—TIME



▲STAGE 15——冰湖。美式难度，向任何动作高手挑战。难易度 5，COOL 度 3。



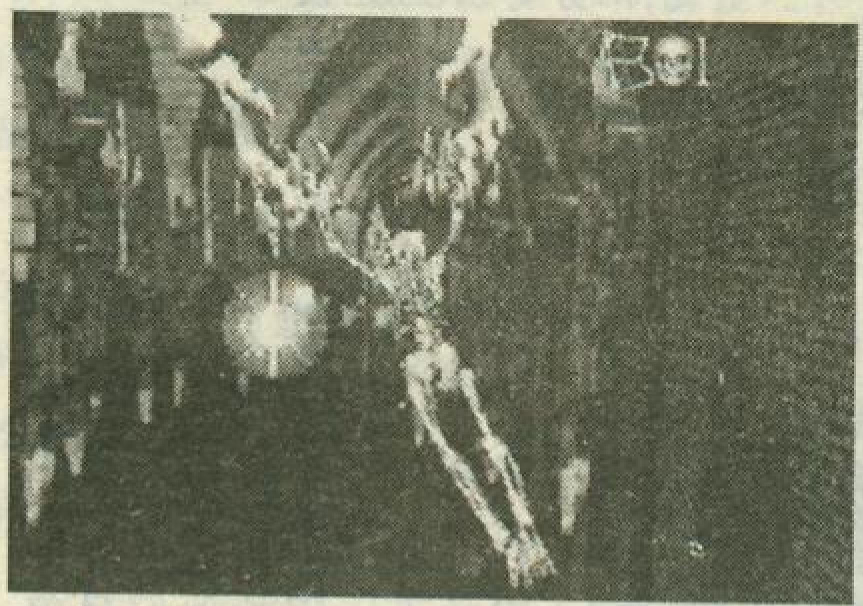
SHADOWS 和光源处理的影之怪这关，就要为打开正面的大门而费些脑筋，方法是交替跳上前面的两个头像以使门上的头像“善化”，然后冒险去踏门下的开关。出门之后，一头张牙舞爪的大恐龙于黑暗中突然出现……

这是一只被上了枷锁的大恐龙，试图吃下骨头先生，MAYBE 它太饿了吧，只能打开它的锁链，玩家要跳到它头

▶STAGE 18——营救恐龙。难易度 3，COOL 度 2。

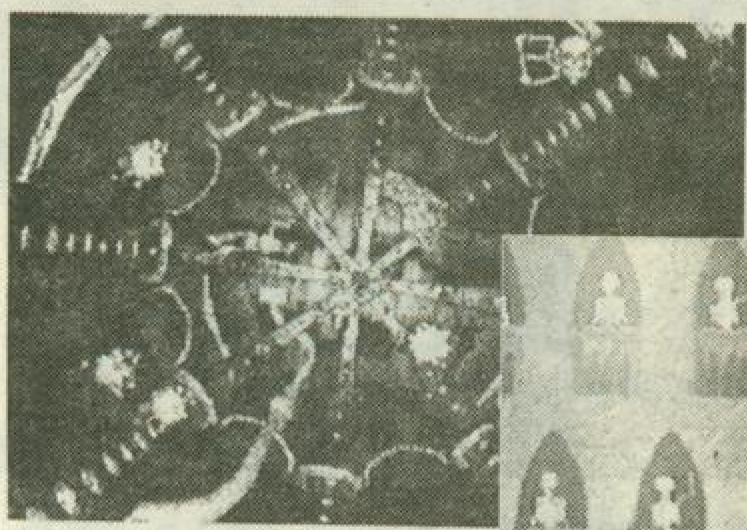


上再去转动开关才能松开锁链，终于，大恐龙得救了，它变得是那样的友好，竭尽全力将 Mr. Bones 送了出去，但还要



通过罪恶的高里安所设置的“惩罚之殿堂”，这等凶恶之处竟是如此华贵，圣歌般的音乐简直令人陶醉了，而迎面过来的却是悬在半空中的钉柱，要灵活闪避之并及时补充体力，BREAK THE HALL！在将上面有高里安画像的大玻璃冲破之后，骨头先生来到了一片红色笼罩下的地方。

是高里安制造罪恶的地方吗？原来他的骨头军队就是在这里被“恶化”成为只听从鼓声命令的“高里安教徒”，不



◀STAGE 20——在空中飘浮着的骨头先生不易控制，敌人数目多，属于硬派打法。难易度 4，COOL 度 4。

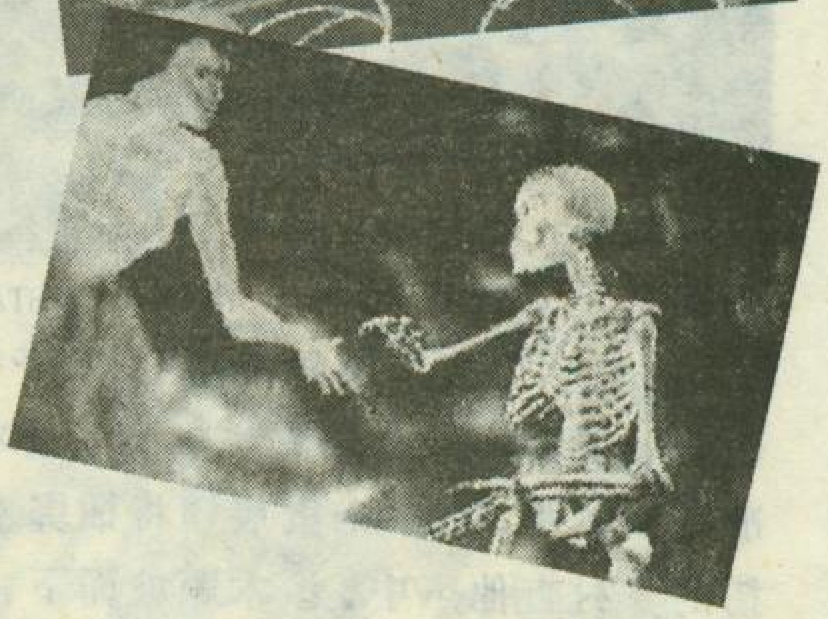


▶STAGE 21——逗笑的骨头。如果那位玩友英文良好的话，这一关则可轻松通过。难易度 2，COOL 度 2。

断有一个个红色的团状物向骨头先生包围过来，玩家要迅速将其用电光击落，然后去领取奖品——敌人竟变成了蓝色的能量——不过，这些得是被击落而不是被碰落的敌人才行。然后，骨头先生就来到了高里安的“魔鬼司令部”，对手是一个怪异的骨头机器人，对付它可不能来硬的，要跟它讲笑话！！六个圆键分别代表不同的逗笑单句，将其中的某几个键依次按下以组成一个完整的笑话，就可使敌人后退——怎么回事？！

事实上，高里安远比想像中的要狡猾得多，他将 Mr. Bones 放到了自认为是最安全的地方，也是最后一个可以“惩罚”这位正义的勇士的地方——就在骨头先生受到四周那恐怖的机关所发出的射线威胁之际，吉他又出现了！玩家要用方向键准确判断射线的发出位置，并弹拨电吉他来反弹回射线，





就可摧毁机关。狂妄的高里安在骨头先生的正义面前，眼中闪现了一丝异色，那是被“善化”的表示，然而他却连太阳也不放在眼里，坚持要黑夜围绕在人们身边，最终难逃惩罚，他被化成一缕黑烟消失了！骨头先生来到高里安发号施令的鼓前，信手拍了起来，没想到那位曾给他指路的魔女又出现了，于是他们一起走到了一个更美好的“世界”……(GAME OVER)

费了好大的劲儿，在累计十数个小时的“攻关”不下后，最终还是将高里安打败。看着那长长的制作者名单，真是令人感慨不已，这款游戏是 SOA 联合 ZONO Inc. 与 Angel Studio 两家厂商共同制作的，利用各自所长，分工协作，最大限度的利用了土星的机能，才得以诞生“骨头先生”，游戏中原创音乐的制作则是由美国著名蓝调吉他演奏家——Ronnie · Montrose 完成的。去年底“Mr. Bones”在美国上市后，引起了全美大轰动，听说这位骨头先生曾是某著名饮料公司的广告片主角哩！今夏日版推出（由原创公司专卖，增加了游戏的初级难度），于发售日当天深夜在东京六本木举行了盛大的纪念会，有趣的是 8 个人各自装扮成骨头先生手持电吉他前来助兴，可见世嘉在此游戏的推广上也是颇费了一番心思的——无论如何，这款史上第一个以“骨头”为题材的 GAME 的意义是重大的，它开创了一种全新的游戏乐趣，堪称 SS 上 ACT 中的 No.1！



◀东京六本木街头突遭「高里安大军」袭击，原来是世嘉方面为了促销而采取的行动，不仅如此，凡购买该节目者皆有很大可能获得【大赏】——97纽约 MTV 颁奖入场券一张。

责编：天师

真说·侍魂武士烈传

妖花恸哭
魔乱四周

消灭掉天草四郎时贞，又要面对罗将神水姬的入侵。七只邪铜铎已散于各地，魔界邪怪蠢蠢欲动，然而罗将神的故事则从两百年前就开始了。



PS、SS	厂商 SNK	类型 RPG
	发售日 97.6.27	媒体 CD-ROM

眼前的太平盛世马上就要被罗将神化成魔界了！

妖花恸哭之章

本文主角选为霸王丸

霸王丸收到老师花讽院和仲的来信，得知有破坏太平盛世的邪魔将要出现，便前往出云城见师傅。

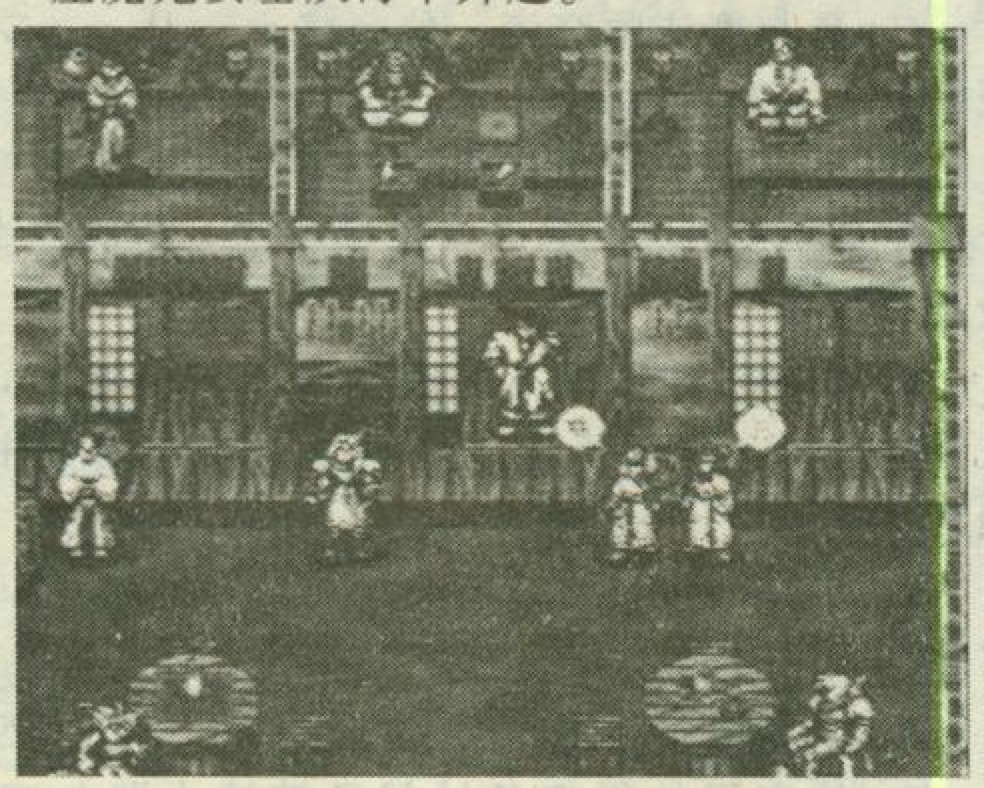
出云

A. 在西北角的房内见到师傅

B. 前往西南角的酒场内选一名同伴（本人选为夏洛特）。

C. 在正北的神社门前发现有结界，再去找师傅，得到“破邪の札”。

D. 在神社门前破除结界，与柳生十兵卫联手除去一妖。随后一座魔鬼要塞从海中升起。



▶侍魂中的许多人物都在这里喝酒，你要选谁作同伴呢？

E. 与东北角的柳生交谈之后冲入要塞，在迷宫尽头见到一魔兽和七只邪铜铎。众人敌不过魔兽，柳生阵亡后灵魂被吸入邪铜铎。此时和仲赶到，让霸王丸去破坏散布在世界各地的邪铜铎，而自己则与魔兽一同化为石像，从而将其暂时封住。

F. 霸王丸走入打开的冥界之门到达出云门，穿过迷宫后来到了阿苏门。

阿苏山

A. 出阿苏门便已在阿苏山上，同时见到一只邪铜铎被一群妖怪守着。但目前无法下去，只能先爬出火山口进入地图画面。

B. 过桥后一直向北可进入树林中的太宰府修练场，向东再向南即到达别府。

别府

A. 先进入村内最东边的屋子与居民交谈。这时会发生地震。返回西边村子时会有一村民来主动交谈，随后见到疾风铃音冲入汤屋。

B. 穿过汤屋来到山上，追踪一个妖怪并将其杀死。在下山时遇到村民，得到“岩滑りの石”。

C. 爬上村内西边的石山，在顶部一块岩石前使用“岩滑りの石”打开一个入口，疾风铃音随即冲入。

D. 穿过迷宫终于见到了邪铜铎，打败魔兽之后疾风铃音用家传的金色法铃破坏了邪铜铎，并正式加入队中。

E. 阿苏门内新的出口已打开，在迷宫中先不要走进沙的漩涡，即可到达北京门。

北京

A. 进入北京城西侧写有“王”字的屋中交谈。

B. 离开后可听到一些居民的议论。随后与东城墙下的老者交谈。

C. 再回“王”字招牌屋内交谈

D. 从左侧入口进入紫禁城，杀敌后救出被关在两间牢房内的居民。

E. 第三次去“王”字招牌屋交谈。

F. 与北京菜馆的掌柜的交谈，得到“酢豚”。把它给守在紫禁城中门的门卫就能进入紫禁城。

G. 紫禁城内部的迷宫是看不到墙壁的，只能摸索前进。经过四次激战打败了王虎及其孪生兄弟王龙和魔物妖贵妃，破坏掉第二只邪铜铎。

H. 走出紫禁城可以去“王”字屋的二层修练。而以后任何时候都可以在北京菜馆免费品尝“满汉全席”，加满体力及气力！

I. 回到来北京门之前的迷宫，走入沙的漩涡。注意离开漩涡时的位置是由走入时的方向决定的。当下方有路可走时就离开漩涡向下，在黑子处记忆后走不远就能发现“シヤンバラの盾”但先要通过考验。继续前进便到了巴里门。

教堂

走出来发现已到了一座教堂中，原来这里也受到了魔

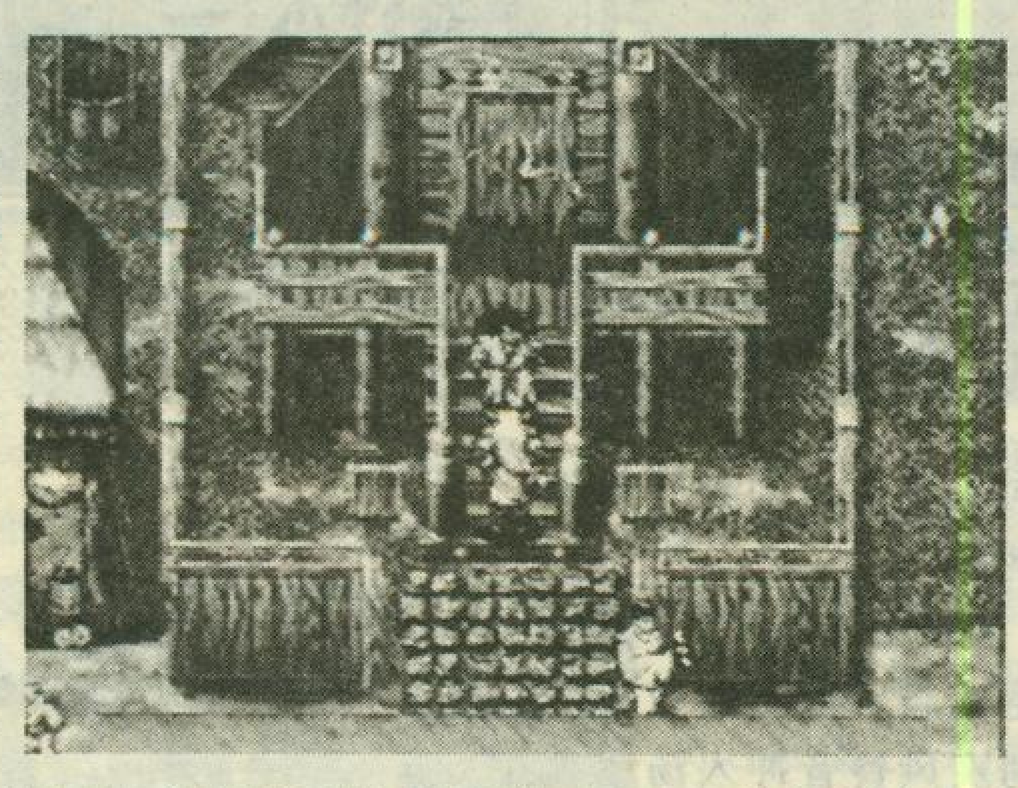
物的侵袭。但先要不断地追一个小孩，直到其完全无影无踪后再调查中央的十字架。

巴里城

A．在Hotel的二层与人交谈可以修练。

B．位于Hotel西北的屋内可以花100元装换衣服，但疾风铃音却不愿更换。

C．城西的大宅子是夏洛特的家，她的父亲托霸王丸去找回被盗的“コルデの家宝”。



▶出云神社门上已加了封印，里面是什么样的妖魔呢？

D．从东北方出城到幽灵寺院，最后击败地震夺回“コルデの家宝”。注意这里的宝箱是看不见的，需要地毯式寻找。

E．将物品还给夏洛特的父亲就能得到“招待状”。原来城中已聚集了许多准备与魔物作战的勇士，アントワ王妃就决定召开“战士激励舞蹈会”。

F．凭“招待状”进入王宫，疾风铃音感到了邪气。红狮子军团的莱锡陆说自己的妻子ビクトリア不见了。霸王丸在正上方的门前找到了一枚“爱妻の指轮”，给莱锡陆一看，他立即破门而入。ビクトリア果然关在里面，她说王妃是个魔物，要把战士们集中起来杀掉！

G．从大门右边的角门进入王宫后园，见到了迷路的地震。再向深处走，由一个孩子带路找到了王妃。虽然消灭了她但王宫也坍塌了。

H．原本是教堂的地方现在竖起一座魔的凯旋门。爬上顶部看到一门以魔力做能源的大炮正要发射。霸王丸凭借“シヤンバラの盾”那不可思议的防御力将能量反射回去，击毁了大炮。铲除掉旁边的魔怪后，第三只邪铜铎粉碎了。

I．通过凯旋门下的冥界之门进入迷宫。

迷宫

A．第一个迷宫先向下方走，穿过一个洞口会见到一个宝箱。在宝箱的右边石壁上有隐藏的洞口，这是走出迷宫的必经之路。

B．第二个迷宫中战胜池中的水怪可得到“アトラスの泪”。

C．再经过一个迷宫到达南米门。

南米村落

A．过桥后与村子西北角的村民交谈可进行修练。

B．离开村子北行登上神殿山。

神殿山

A．登上某一层会看到一棵悬在空中的香蕉树。这时再向上爬一层，在最右边的石阶旁有两块锥形岩石，调查右边的一块，霸王丸会从崖边跳下，但掉不下去。原来这里有看不见的路通向香蕉树，从而获得“黄金のバナナン”

B．走上石阶，献上“黄金のバナナン”可令守护石像消失。然而魔物也乘机进入太阳神神殿。

C．正要与魔物交手时，莱锡陆赶到了。他为了根除魔物独自一人闯过冥界迷宫追到这里。眼前的魔怪虽然很快被打倒，但是罗将神出现了，一招“天地魔境阵”重创莱锡陆，并准备把他的灵魂吸入邪铜铎。疾风铃音作法不成反使法铃碎裂。莱锡陆毅然牺牲自己击破了第四只邪铜铎。此后若返回巴里门，可以见到冥界之门外面等候丈夫归来的ビクトリア。

D．神殿四角都有宝箱，但可能被云彩挡住。调查神像可听到神的鼓励。

E．从南米门进入新的迷宫。

迷宫

A．第一个迷宫向左向右走都可以，在靠中间的石壁上都有通向上方的暗道。

B．第二个迷宫除了会与不知火幻庵交手外还能找到一个石柱，那是以后要来的地方。

C．迷宫出口处是桑港门。

桑港

A．与村里人交谈得知西边房子里住着一位魔法师ホワリー。与魔法师、屋外的村民及儿童交谈。

B．从东边的石阶进入森林，在最深处取得“黄金のリンゴ”。

C．再与魔法师交谈，他会将ホーリー・ブレイタ传授给众人，用以破坏邪铜铎。

D．从北面的石阶进入建筑工地，除掉魔怪之后三人合力击破邪铜铎。以后回到这里与工人交谈便能在木板上捡到一些钱。

E．回到魔法师的家发现他已离去，与院子里的村民交谈得到“ムーの键”，用以除去那根挡路的石柱。

迷宫

通过考验可获得“ムーの小づち”，并到达京门。

京都

A．在北城北面偏东的屋内与花讽院赅罗交谈。

B．从守卫处得知各城门已被绫小路久麻吕下令封锁，只好去南城的花讽院找赅罗。



◀霸王丸的孤月斩是单体攻击的强力奥义。看，还带着残像呀—

C. 花讽院旁边的高塔是修练场，要进行连续三次战斗。

D. 与北城东侧绫小路府的门卫交谈得以进人，但会被围攻。

E. 取胜后找贼罗交谈，再去北城的鬼讽院。这里的僧人正利用邪铜铎的力量把魔兽破怨改造得空前强大。胜过鬼讽院僧人之后破怨已经离去。

F. 此时南、北两道城门已打开。出城向南，通过伊贺关所来到伊势城。(进城前向西，在一片废墟内能遇到首斩破沙罗)

伊势

A. 与村长和村民交谈后得知了有关 200 年前美洲姬除魔的故事。而在西边神社内室与破怨遭遇。它十分强大，一招将霸王丸击晕。

B. 当霸王丸醒来时发现周围一个人也没有，而后走进一人酷似疾风铃音，但其自称为烈风飞音。随后一名带着降魔兽的女退魔师来到，与在太阳神神殿见到的罗将神的相貌一模一样。但她说自己是美洲姬，那只除魔兽叫波音。原来霸王丸被抛入了 200 年前的时空。

C. 给二人配好装备，来到村南岸边的夫妻岩。一番激战过后，洞穴坍塌了。

D. 村民开宴会为美洲姬庆功，但她已明白自己将会被罗将神附身，不免有些伤感。最后在霸王丸的鼓励下决心改变历史！

E. 翌日，美洲姬将众人传送到恐山。在地狱神社旁的小屋内见到了与金色法铃成对的银色法铃。罗将神就在神社里，美洲姬终究敌不过他。被附身后，她奋力将霸王丸和飞音传回伊势。

F. 与神社的神宫交谈，得到“时の后ろ发”。在内室与飞音告别后，霸王丸又一次穿越时空，回到未来。

G. 夏洛特与铃音都说霸王丸消失了一瞬间，而被怨又一次出招了。这次霸王丸发现此招与波音的招式如出一辙，相信破怨就是魔化了的波音。但它很快被罗将神召走。于是众人又赶回京都。

京都

A. 破怨就在北城的桥上，花讽院贼罗正准备将其击杀。霸王丸则竭尽全力唤回波音的本心（两次都选第二项）。最后破坏了第六个邪铜铎。

B. 走进京门新开通的入口，霸王丸在迷宫内经受住了美洲姬的考验，到达恐山门。

恐山

A. 走进山顶的门后，当两边都出现了同样的门时，按照左、右、右的顺序进门即到达地狱神社。在右边的小屋拿到银色法铃。

B. 战败神社内守卫的恶鬼之后，最后一只邪铜铎也被破坏了，而罗将神就等在前面……

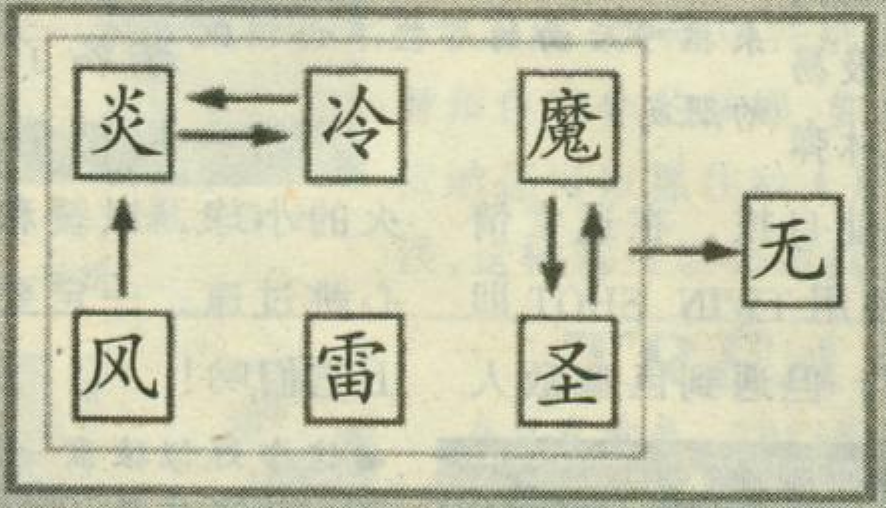
曝光！NEO·GEO 版的独有设定

真说侍魂武士烈传在三个机种上可以说是大同小异的，原定在剧情章节上的差别已被取消，三个机种都是同样的两章。但 SNK 必竟对 NEO·GEO 有所偏爱，加入了一些特有的设定。

战斗改为真实时间制

PS、SS 的版本中虽然有等待时间的显示但并非真实时间制。而 NEO·GEO 版的战斗则与《FF Ⅶ》类似，使得紧张气氛增加了许多。

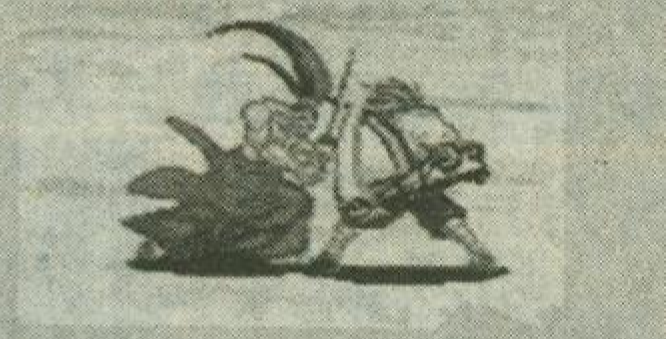
Neo Geo 版的属性相克也独具一格



可以手动防御或闪避

当奥义输入方法设定为选择招式名称时，三个机种的情况是类似的，即防御、闪避等动作随机出现。但如果在 NEO·GEO 版中设定为格斗指令（即搓招）的话，则可以手动控制防御等动作。当敌人出招时看准机会拉后就能做出防的动作。如果能更好地把握时机按下 B 键，就能闪避或反击。

出现架刀场面



架刀的场面只有在 N·G 版上方会出现。当双方架刀时，连按 A 键可将敌人压倒，如果此时怒槽已满则可连按 B 键把对手的武器击飞。

怎么！绯雨闲丸也能登场！

在《斩红郎无双剑》中的主角绯雨闲丸是只有在 N·G 版才会出现的。而且据说他还与以京都为舞台展开的迷你 RPG 有关，在其中连 KOF 的草雉京也会登场。看来这是 N·G 版所有独道之处中最诱人的了。



文：刘鹏

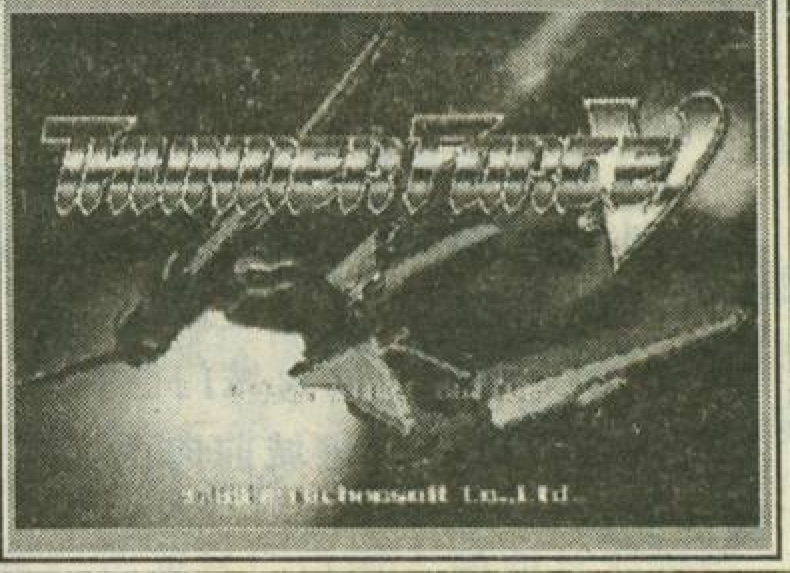
责编：perfect

雷鸟Ⅴ

烈火战鹰 再度出击

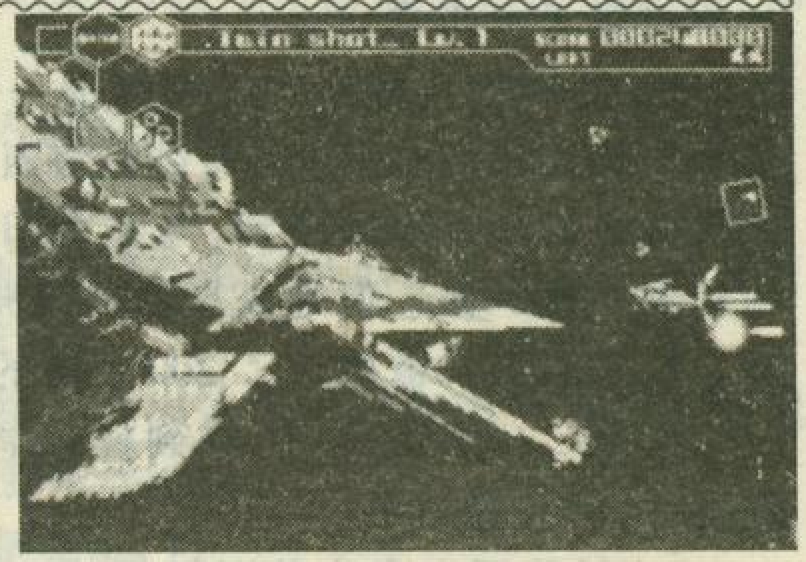
资深 STG 玩家耳熟能详的 THUNTER FORCE 系列，自世嘉 MD 上推出四代并大受好评后，5 年后的土星再接再厉，推出了这款强弩级的续集，大家有信心向它挑战吗？

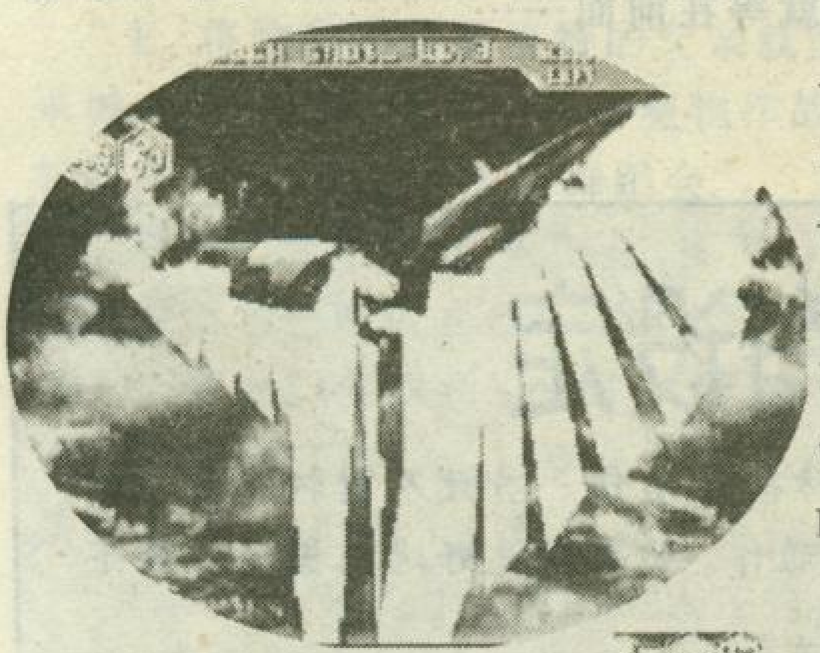
SS　厂商：TechnoSoft　类型：STG
发售日：97 年 7 月 11 日



活用了土星机能，营造出充满迫力的游戏氛围

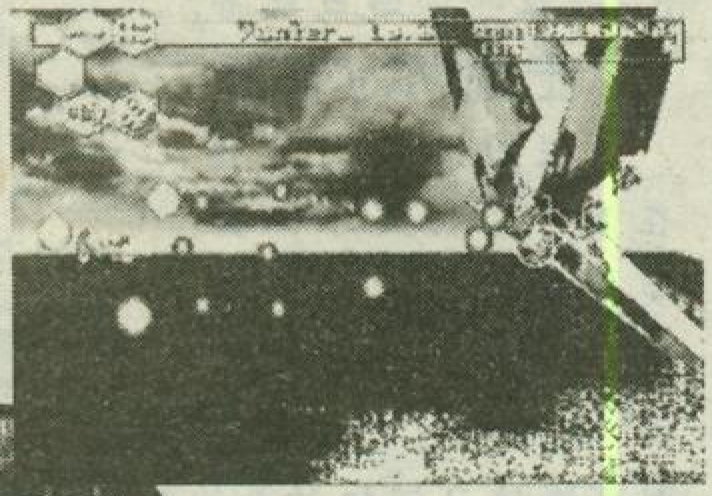
这是一款与 PS 版《镭射风暴》相近似的，以 3D 迫力来表现 2D 射击爽快感的游戏，只不过它是横版。该游戏画面的推进速度极快，敌机数量虽不是特别多，但其火力可以说是有点令人目不暇接，且经常出现中波士，十分之难缠。由于画面中的活动物体皆为 POLYGON 所刻画，那些 BOSS 的体积都大得吓人，在空中飞来飞去，故其真实感和紧张感都较普通二维射击要强烈，对玩家的心理素质要求很高，就是选择“儿童级”难度，要想通关也不是件容易的事，该游戏属于新·硬派横版 STG。

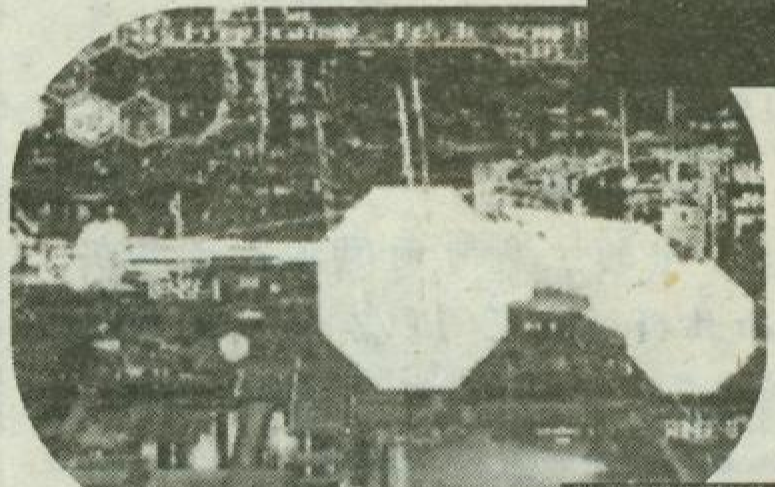




◀这个扑扇着翅膀的巨型机器鸟，移动速度奇快，能够发出异常的火力，范围约占画面的 1/3，它有个非常好听的名字，叫作“深紫”(Deep Purple)。

海上大作战，体验射击游戏魅力！





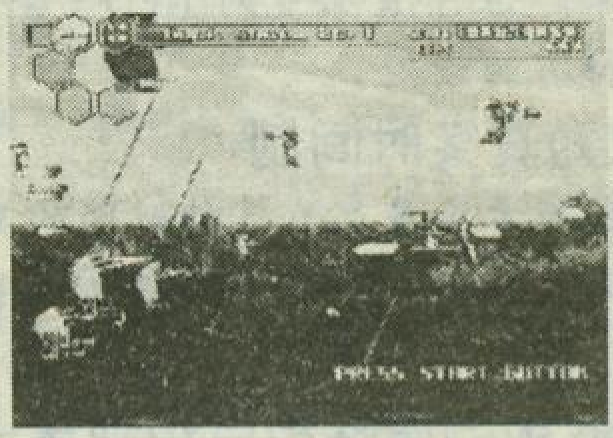
◀疯狂大车轮以 STAGE 3 的中波士面孔出现，十分有趣，难到在天空中竟能靠两个超级轮胎来飞行吗？



▶在雷鸟三代和四代中，游戏开始时可以选择前半部分的关卡顺序，本作亦保留此项设定，前三关可按玩家的喜好来排列次序。

火力系统种类繁多

雷鸟系列射击一个很重要的特色就是可以随心所欲地变换自机武器，根据敌机的出现方位及其耐攻击程度，应选择最省时省力的攻击系统，否则，极易陷入枪林弹雨而不能自拔，在通常情况下，使用 TWIN SHOT 即可应付，但遇到巨型敌人时，那些不太容易操作的武器往往能给它们以有效打击——如 FREE RANGE 系统。另外，由于敌我双方的火力皆特别火爆，单靠灵活闪避已不太现实，所以设计者特意为雷鸟战机装备了一种可以抵消敌方炮火的小球，以缓和玩家的心跳过速，一定要注意加上它们哟！



▲这时候可要用第二种武器来招呼后面的那些不讲理貌的朋友了！



◀这个好似猿猴一样的机器生物在热带丛林中利用它的长臂从这里一下子荡到那里，还不停地向雷鸟号发子弹，必须迅速将其从树上打下来。

责编：天师

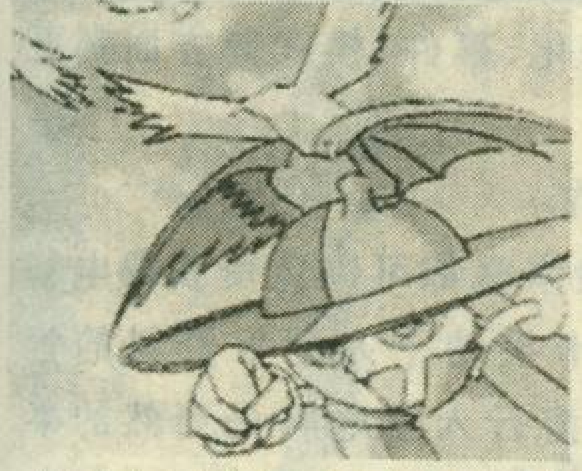
幻影勇士

动作精品 全新乐趣

“幻影勇士”是 TREASURE 公司在土星上推出的第二款动作游戏，前一款为可六人同时游戏的“守护英雄”，这个以制作 ACT 闻名的公司并没有拘泥于传统形式，而是大胆尝试新的概念和系统，以求给玩家带来全新的体验，本作即是例证。

SS　厂商：Treasure　类型：ACT　发售日：预定 97.9.11

游戏的主角夏依纳就是阻止世界崩坏的“救世主”！

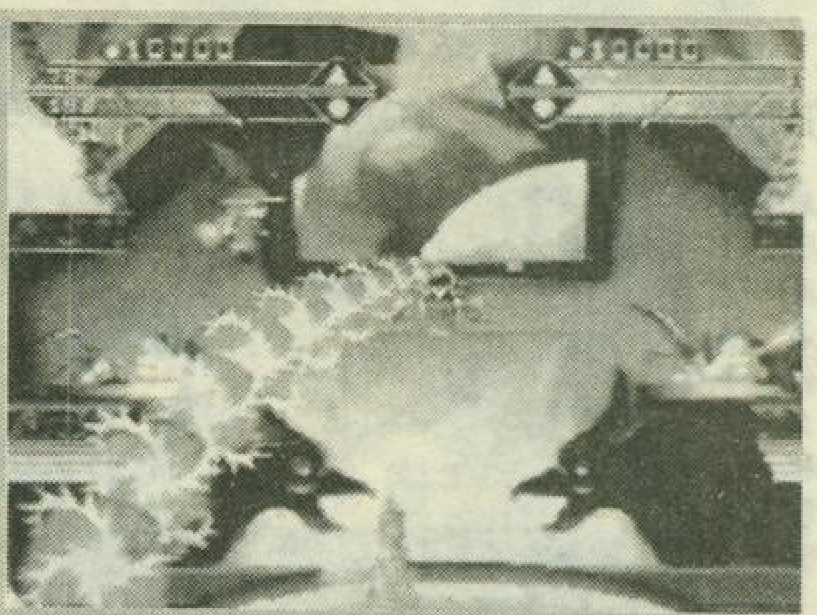


▲勇敢的夏依纳拥有红、蓝两种属性，看上去他很快乐。

该游戏的故事背景是在 2XXX 年，以我们这个“正面临崩坏边缘”的世界为舞台。原来，那时地球上所有的生物都被分为两种不同的种族，一种是 SILHOUETTE(剪影属性)，另一种则为 MIRAGE(幻影属性)，而玩家所要操纵的主角夏依纳是个例外，他是个同时拥有两种属性的“混血儿”，为了令世界恢复原状，他毅然踏上征途，对手就是剪影和幻影这两个种族的首领——他们为了阻止夏依纳，竟然放弃对立并且结成同盟，准备联手攻击这位“幻影勇士”。

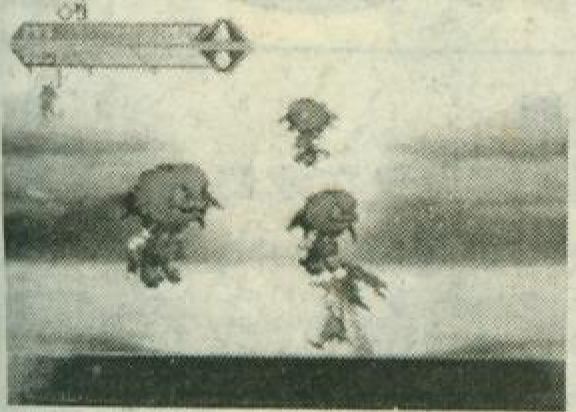
如何才能拯救世界呢？要熟悉夏依纳的特性！

在游戏画面中，当主角向左时可以运用剪影属性，而向右时则变为幻影属性，根据敌人的特性，玩家应使出剪影弹或幻影弹进行攻击，当射击特性和敌人的特性相同时，可以给对方以精神创伤，令其攻击力下降；而当射击特性和敌人的特性相反时，就可以给敌人以体力创伤，继而将其击倒。另外请注意画面左上方的两条显示槽，上面的那条是体力槽，当主角受到不同特性的攻击时，该槽的能量会减少直至夏依纳“牺牲”；而下面的精神槽则表明主角的精神力，愈满愈强，务求使这两条能量槽保持平衡。



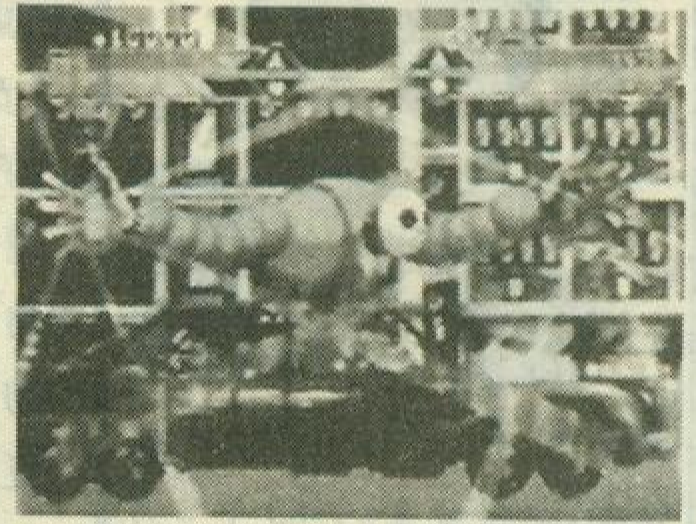
▲夏依纳正在发动强力精神攻击。

夏依纳丰富的动作种类向你提出挑战！



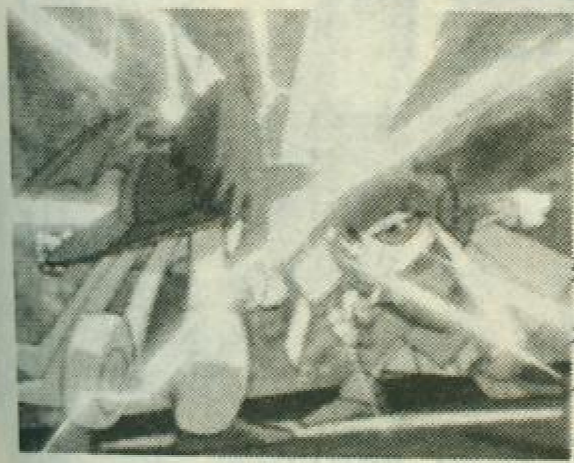
▲夏依纳在由剪影支配的古老城堡上行进。

主角能够作出很多种动作，几乎到了“令人头痛”的地步，然而只有将那些基本招式预先记熟，在游戏中才能加以正确的运用，从而体会到正统派 ACT 的真味，因此，游戏中特别设定了训练模式，专门强化玩家对角色动作的掌握，如冲刺、滑行、倒地匍匐等，而且夏依纳还可以抓住敌人后再将其抛开，然后去抢他们的钱，这样就可以去道具店中买物品了，十分有意思。



▲这个怪异的家伙在 8 个轮子的汽车上张牙舞爪，他拥有剪影属性。

TREASURE 的五年



在玩家看来，TREASURE 公司一直在致力于动作游戏的开发，而很少涉猎其他游戏类型，事实确实是这样，所以这间公司在业界算是比较特殊的了，但 TREASURE 出品的游戏其水平之高也是有目共睹的，下面就将 TREASURE 的历史作一个回顾。首先在 93 年世嘉 MD 上，TREASURE 推出了第一部作品——“银河快枪手”(火枪英雄)，这是个爽快的 A・STG 游戏，到 95 年 MD 时代结束时，TREASURE 相继推出了“麦当劳叔叔”、“蚂蚁超人”、“幽游白书”等动作或格斗游戏，也曾推出过“十字军战士”这样的 A・RPG；到了 32 位机时代，除在土星上的这两款作品外，TREASURE 还为 N64 作了一部 ACT，叫作“投掷少年”。

责编：天师

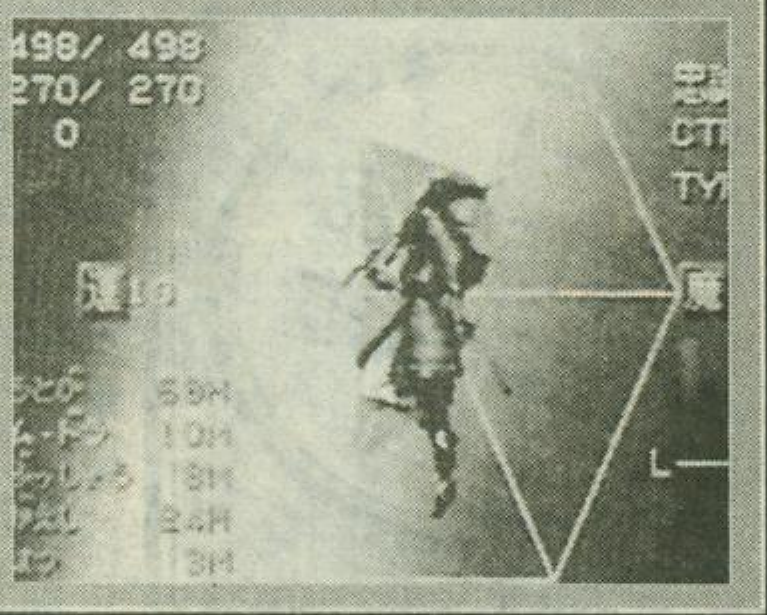
恶魔召唤师

~ 灵魂租借者 ~

怪异迷离 魔神转生

作为阿特拉斯招牌作的《真女神转生系列》又有了新的动向。这款《恶魔召唤师——灵魂租借者》是一个经过大容量化，以两枚CD发售的游戏，在大容量下，游戏的各个方面均有了大浮度的提高。尤其是今次出自金田一马笔下的恶魔们将会更为狡猾，相信这对于那些喜爱挑战的玩家来讲可是一件好消息。

SS	厂商：ATLUS	类型：RPG
	发售日：预定97.11	



近三千种恶魔即将现身

这款《恶魔召唤师——灵魂租借者》是阿特拉斯首次以两枚CD发售的游戏，在大容量化下，受益最大的自然是画面了，尤其它的展示影片更是采用了特殊的显示手法，玩家们定然会享受到更上一层的画质。另外，在本作中还追加了新的中断机能，因此玩家可在任何场所中断游戏，进行简易的记录。

除此之外，这次还加入了一种被称为“INSTALL SYSTEM”的新系统。在这个系统下，玩家如果让一种被称为“SOFT”的东西附于玩家所持有的掌上COMP上时，我方进行先制攻击的机率便会增加，而且还可以叫出地图。



▶在这繁华的超市里到底隐藏着什么秘密呢？

人物造型仍由金子一马设计



▲金子一马—1964年生于东京都，血型O型。1983年2月进入阿特拉斯公司，独特的画风是其最大的魅力。

在这款游戏中，将近三千种的恶魔即将会登场，而担任这些恶魔的设计工作的自然是过去会经负责为“女神转生”系列设计恶魔的金子一马。这回登场的恶魔中将有将近两百个新的角色，而且过去曾经出现过的角色在颜色上也有所变更。

恶魔更具个性化

这回在与恶魔的关连上也有许多的变更，其中最大的改变便是玩家所拥有的随身掌上型COMP可进行两只的恶魔合体。这样一来玩家可自由的在任何时候（即使在迷宫内也行）自由的进行恶魔合体了。除此之外，在这款游戏中，“恶魔思考”的系统也更加的强化了，这都是托大容量化所赐，无论是在会话的变化、事件、模式等方面都更加丰富了！

STORY

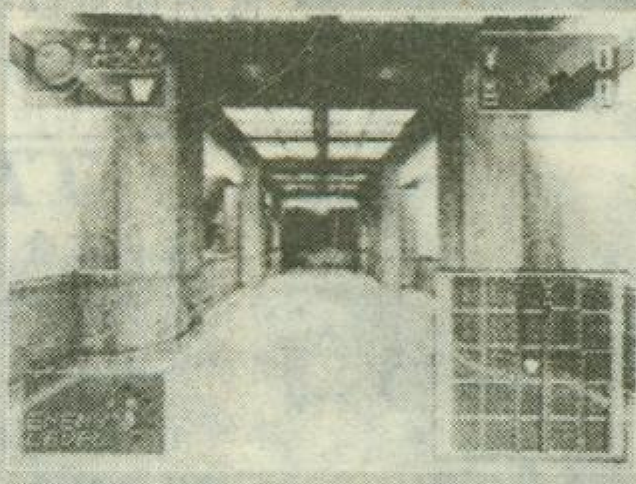
时代是数年后的未来，一般家庭都可以免费获得电脑终端机，每人都透过市民ID卡接纳个人情报资料的管理。在这种时代里面，少年们流行入侵电脑是当然的事了。本游戏的主角也和好友组成HACKER集团“SPCOKYS”，每日都热衷于入侵大企业、政府机构的电脑网络。



某一天，主角在了解测试阶段的NETWORK的过程中获得了意外发现……PARADIGMX是根据ARGON SOFT被创造出来的，但它的目地却是为了收集人类灵魂，然而更可怕的是人们至今还没有任何察觉……

中断机能

在前作里，SAVE POINT只设置在地图上面，进入迷宫后就很难中止游戏了，但新作中，除了“SAVE”之外，还添加了“中止”。虽然和“SAVE”有所不同，但可以随时中断游戏，当游戏重开时，该数据就会消失，可视为简易的SAVE。



◀在故事的后半部分经常会出现这样很长的迷宫，有了这种机能，玩起来就没烦恼了。

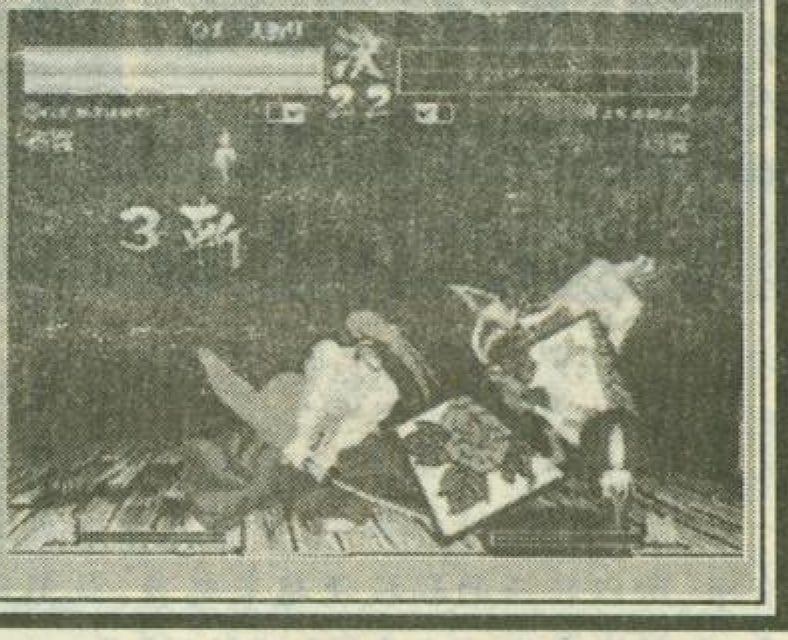
责编：PERFECT

侍魂Ⅳ·天草降临

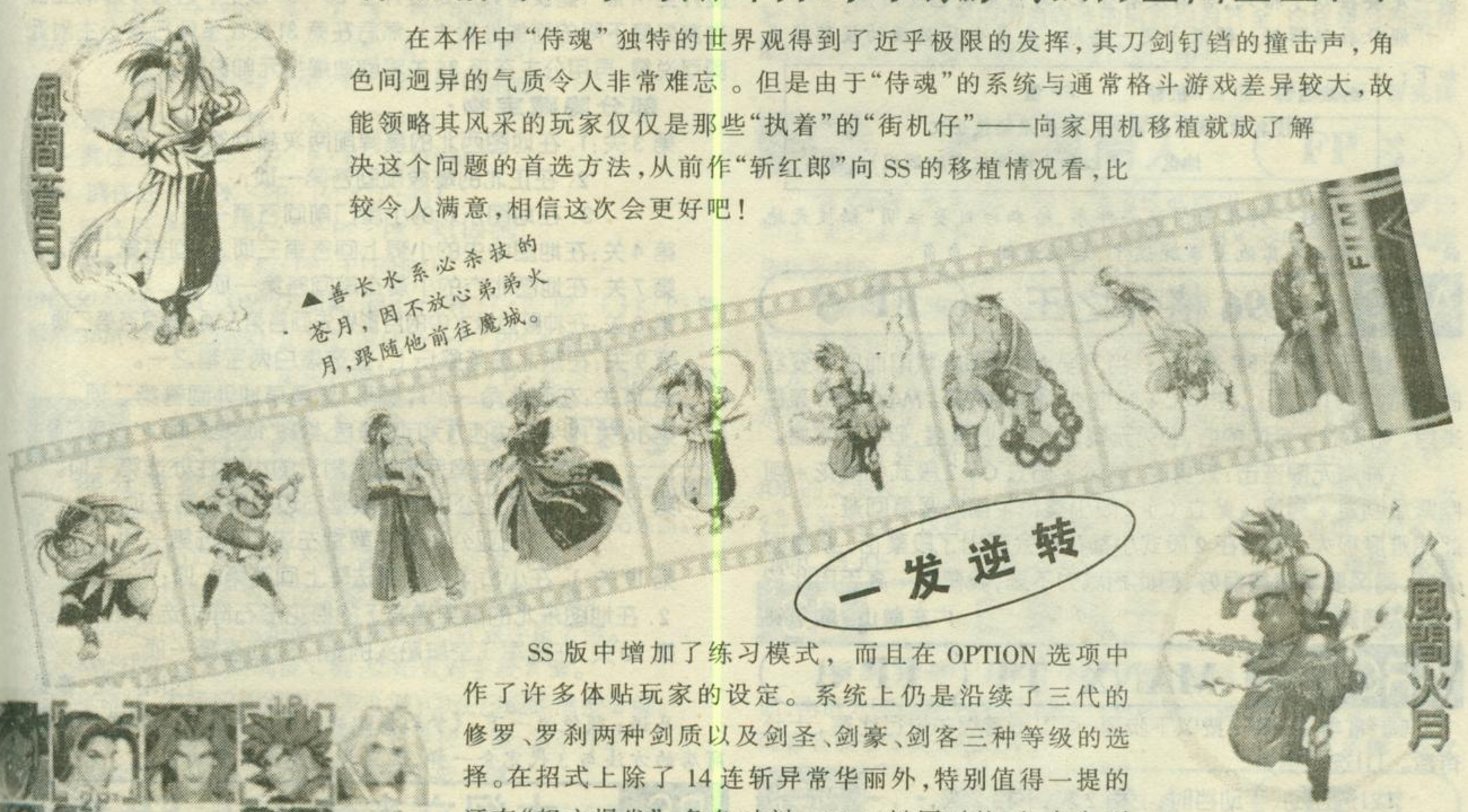
魔将降临 剑士重生

SNK公司的招牌武器格斗游戏——“侍魂”系列，以其个性化的人物造型和画面背景表达出了强烈的“日本幕府时期”这一特定故事氛围，加之其游戏操作感出色，深受玩家好评，而“天草降临”正是该系列最出色的一部。

SS	厂商：SNK	类型：FTG
	发售日：预定10月2日（对应扩张RAM卡）	



体现格斗美学的巅峰持剑对战游戏强力登陆土星！！



▲善长水系必杀技的苍月，因不放心弟弟火月，跟随他前往魔城。

在本作中“侍魂”独特的世界观得到了近乎极限的发挥，其刀剑钉铛的撞击声，角色间迥异的气质令人非常难忘。但是由于“侍魂”的系统与通常格斗游戏差异较大，故能领略其风采的玩家仅仅是那些“执着”的“街机仔”——向家用机移植就成了解决这个问题的首选方法，从前作“斩红郎”向SS的移植情况看，比较令人满意，相信这次会更好吧！

一发逆转

SS版中增加了练习模式，而且在OPTION选项中作了许多体贴玩家的设定。系统上仍是沿续了三代的修罗、罗刹两种剑质以及剑圣、剑豪、剑客三种等级的选择。在招式上除了14连斩异常华丽外，特别值得一提的还有“怒之爆发”：危急时刻ABC三键同时按下，角色则爆怒一瞬无敌，爆怒槽与体力成反比，其槽消失前可轻易使出连续技且必杀强化，可善加利用。



◀旧作人气角色重新登场。

爆怒！！

▶这是土星版追加的练习模式，便于学习连续技，乃玩家成长为高手的必由之路。

责编：天师

秘技天地

主持人：风马

MI JI TIAN DI

马语：觉悟了，觉悟了，面对看也看不完的秘技来信，我终于觉悟了。本栏目来信多，又不能一看就能分辨出来能不能用，需要一封一封地看，好的挑出，不好或与以前重复的不要，栏目空间又有限，所以积压的秘技便越来越多。虽然对栏目来说，这是一件好事，但对我来说就变成"恶性循环"了。

鉴于此，我决定不再接受整理起来很麻烦的稿件。凡今后投稿一定要按以下格式，否则没有登上，写信骂我也没用喔。

能让我编辑时，稍微方便一些的、也是今后必须的投稿格式如下：

游戏名称　　机种　　FP值
秘技名称（接着是冒号），然后是秘技正文
地区　（可以加上修饰姓名的词组）　姓名

另外，最好一封信专门说一件事，给本栏目要注明"秘技天地收"，否则将阁下其他大事耽误了，后果请阁下自负。

ARC　'96格斗之王　FP 5

镇元斋无限连击： 当气呈MAXIMUM状态而血槽变红时，将对手迫至边止，空中C＋站立C＋柳磷蓬莱＋MAXIMUM轰栏炎炮。如果对手全中的话，必死无疑，此招有些难度，但不难掌握。

八神庵无限连击：近身时，屑风＋站立C＋2段式小葵花＋前向紧急回避＋屑风＋站立C＋2段小葵花＋前向紧急回避……。此招难度极大，通常在2段式小葵花后会误出了段葵花，紧急回避后，屑风要掌握得很好，但此招威力不弱，我曾见一高手用此招连取八局满血。

广东鹤山　陆华钊

ARC/SS　MANX TT　FP 4

骑绵羊比赛： 按以下步骤，可以骑着绵羊进行比赛，十分有趣。(1)选定赛道

(2)选自动、手动档时，上档2次，下档2次，←、→(保持→)

(3)拉一下刹车，再把油门扭到底。

成功后，会听见"咩"一声之后，你就可以骑着绵羊以280KM/S时速狂奔了。

安徽滁州　俞游

ARC　街霸ZERO 2　FP 4

伯迪的超杀连续技： 此技与其它连续技最大的不同是，只要使出，不管对手防住防不住，都要遭到打击，除非对手对于反击技十分拿手。

使用条件及方法：需蓄满至少一级的能量，先用跳跃重攻击，落地后按一个↓·重拳，紧接着，立刻使出超必，铁索连投（用弱拳使出近距摔投）。对手防住第一击、第二击，由于对手处于防御状态之中，此时铁锁连投近距对手必定无法防御；对手没有防住前几击，则对手处于防御不能状态自然也逃不掉超杀的追击，这就是此技最大奥义所在。

南京　一个对景物失去信心的人　王孟维

SS　兰古瑞萨3（梦幻模拟战3）　FP 4

观看完美的结局画面： 许多玩友打通该游戏时都无法欣赏到完美的结局画面，原因在于未能说服最强战士欧迪缪拉元帅，而要说服欧迪缪拉元帅（アルデミュラー）就必须先说服菲莉亚公主（フレア姫）。但是，按照正常的剧情发展是无法达到说服菲莉亚公主的条件（菲莉亚公主对主角的友好度为11点以上）。其实只要在第7关后的回忆中选择"こめんよ"就可令其友好度上升1点，然后利用选关秘技反复使用此关回答该问题，直至令其友好度升至11点（建议将其友好度升至20—30以上，因为令菲莉亚公主友好度下降的可能性极大）。然后在第31关让主角行至公主附近即可说得，再用公主在第35关将欧迪缪拉元帅说服。

部分隐藏宝物：

第3关：1. 在地图西北的墓碑前两次都回答第一项；
2. 在正北的雕像前回答第一项；
3. 在地图东北的小屋门前回答第一项。
第4关：在地图中央的小洞上回答第三项，再回答第二项。
第7关：在地图北方的小瀑布前回答第一项。
第8关：在神殿边缘水中的月影处先回答第三项，再回答第二项。
第9关：在东北国莱祭坛上，任选黑白两宝箱之一。
第14关：在西北角一小片圆形，绿色草地处回答第二项。
第16关：1. 在城内西方大厅雕像后，给其"100P或1000P"均可取得；
2. 在城外西南弓箭部队附近的小石柱处选第一项。
第17关：1. 菲莉亚公主所在教堂右边门前选第三项；
2. 菲莉亚公主所在教堂左边门前选第一项。
第19关：1. 在小桥中央的魔法阵上回答第一项；
2. 在地图东北的高架通道下的梅花形石阵中选择第二项。
第20关：在敌军飞空艇船头的舱门前回答第一项。

四川广安　秦旻

马语：顺便说一下，《梦幻模拟战Ⅳ》的无限金钱和进入隐藏商店的方法与3代完全一样，这里就不再重复登出了。

PS　太阁立志传2　FP 7

让武将数值全满： 在选择新游戏时按着L1、L2、R1、R2四键开始，就会出现选择人物和新武将指令，选择新武将，把魅力调至100，其余点数均加入特别技能中，开始游戏后反复到寺院、南蛮寺、剑技道场修炼，三年左右，主角的五项数值全部达到100。

广州　陈宇清

PS/SFC　纯种马繁殖Ⅱ　FP 3

取得纯种马之方法： 开始游戏后，卖掉2岁、3岁马，一周后，繁殖母马生仔后把仔马和母马也卖掉，到市场去买下叫"オー…"、"テル…"、"ホー…"的三只马，然后到"马的鉴定"去鉴定出它们的各方面适性，然后将它们减肥至一个适当的重量（从马面部肌肉可以看出，当其面部出现有条状的肌肉之时，这个重量为之标准），为它们选择合适的比赛（"オー…"、"テル…"应选"OP赛"、"ホー…"应选"1500万下赛"。"距离"要按马鉴定中所说的标准）这样，您会发现它们几乎是所战全胜的。到昭和41年左右，纯种马就会出现，在繁殖季节出现的是纯种公马（用来繁殖一次），其它季节出现的是纯种母马（可以保留，每年生仔）。但之前请不

要乱花钱，因为纯种马是要用钱买下的，而且很贵（母马约8亿左右，公马买的是“种付权”几千万就够），取得纯种马后代，就等于取得胜利的九成了。 广州 陈宇清

MD 疯狂摔角 FP 4

部分终结技：

DOINK：擒住后→→PK·PP·P·PK·↓↓K(19Hits)

RAZOR：擒住后→→PP·P·K·PK·PP(24Hits)

擒住后→→K·P·K·PK·PP(23Hits)

擒住后→→K·P·PP·PK·P(16Hits)

The undertaker：擒住后→→PK·K·PP·P·K·PK(17Hits)

擒住后→→K·PK·P·PP·PK(19Hits)

Yokozuna：擒住后→→PP·P·PK·K·P·PK(14Hits)

擒住后→→PP·P·K·PK·PP+PK·P(14Hits)

SHAWN：擒住后→→P·PP·PK·K或P(13Hits)

擒住后→→PK·PP·P·K·PK(16Hits)

BAM BAM：擒住后→→P·PP·PK·K·P(19Hits)

擒住后→→P·PP·K·PK·PP(22Hits)

BRER：擒住后→→P·PP·PK·K(11Hits)

擒住后→→PK·PP·P·K·PK(16Hits)

LEXIV：擒住后→→PK·PP·P·K(17Hits)

擒住后→→K·PK·P·PP·PK·K(16Hits)

擒住后→→PK·K·PP·P(16Hits)

UNDERTAKER 不费 COMBO：加满后擒住→→PK·K·P·PP·↓↓K·P·PP

BAM BAM 不费 COMBO：加满后擒住→→P·PP(不能在边上)

加满后擒住→→PP·P·K 沈阳 郑强

MD 终极真人快打3 FP 5

部分简易终结技：使用简易终结技出法，必须要打开隐藏菜单，该种技在97年第8期中介绍了，下面就将简化终结技介绍给大家。

JADE：①贴近对手按X键；②贴近对手按A键。

KITANA：①贴近对手按Z键；②贴近对手按C键。

ERMAC：①在扫腿距离按B键；②贴近对手按Z键。

MILEENA：①远距离按C键；②贴近对手按A键。

REPTILE：①在扫腿距离外按B键；②在扫腿距离按Z键。

SUB－ZERO（忍者装）：①贴近对手按X键；②不详。

SCORPION：①不详；②扫腿距离外按Z键。

SMOKE：①远距离按↓；②不详。 广东罗定 阿挺

MD 蝙蝠侠与罗宾的冒险 FP 5

部分隐藏的1UP：此技为对以前曾刊登过的同名技的补充，作者称更好用，并且不用专门取得何种武器，单打、双打均可以。

(1)在1—1关中，在第四个大楼前的垃圾桶暂不要打开，（有清屏宝物的桶，也就是游戏开始第一个清屏宝物）。如果怕不慎打开，可用近身攻击敌人。待最后一批敌人落下时，（从画面右上角往左依次下落的敌人）打开桶（不能吃）待最后一个敌人出现瞬间（画面左下角出现）马上吃清屏宝物，其中的一个敌人就会变成1UP（百分百成功）。

(2)在1—2关，在五组成排飞机中，也可以保留清屏宝物待有1UP的飞机出现时吃掉宝物，得到1UP而不需要什么样的蝙蝠镖。虽然王佳说的也对，但并不必不减人、红蝙蝠镖，只要能把第一组的飞机打掉，立即吃出现的宝物（能量槽满一段时间），便能打掉所有飞机。

(3)在3—2关的最后，在弹簧老人出现之前，有几组挂着小丑的敌人，最后一组小丑也藏着一个1UP。打掉悬挂的小丑后，在其飞走之前打死它，便会掉下1UP。

(4)在第三大关的最后一关中，打败BOSS后，其戴的帽子便会掉下来，击打帽子几下，帽子会变成1UP（打BOSS时，最好有大威力的蝙蝠镖，抓紧时间攻击，受点伤没关系，一定要在其大肆发动扑克进攻时打得它只剩最后11点血，扑克陈便会退走，而从容打死BOSS，奖一个1UP！）。 福建永定 江贺源

GB 星之卡比2 FP 5

出现设定模式：只要将游戏完成到100%，便可进入OPTION中。其中有音乐测试、玩奖分关及只与BOSS对战三种模式可供选择。要使完成度达到100%，必须满足以下三个条件：①集齐所有的虹之水滴；②在打倒各关BOSS后所进入的奖分关中，以PERFECT的成绩通过；③帮助在同伴袋中偶尔出现一名叫“CHYAO”的女孩子。而达成上述的条件中，最难做到的便是帮助“CHYAO”，因为在同伴袋中CHYAO很少出现。若想尽快帮助CHYAO，可利用STAGE 5—3这一关，在这关中所有同伴的房间均很齐全，这样便可连续帮助同伴多次，只要耐心尝试，不难找到CHYAO。 广西合浦 绯雨流云 曾宪洋

GB 战斗原始人 FP 5

武器威力加倍法：一直按住武器钮，直到JOE全身变白为止，此时松开后再按一下即可（注意：当JOE变白后不可继续再按武器钮）。

得到宝物法：在第六局一开始，当天空落下两次石头后，JOE会走到一个石钟乳下方，此时JOE的头上方会出现一个加血水果，跳起吃过后不要走开，过2秒钟会从天上掉下各种加血水果，只有将掉下的东西全吃掉，就会从天上降下的1UP。

改变结局画面法：在最后一关干掉关底的BOSS后，JOE的女朋友会奔出，此时可每隔一秒按一下START键暂停，按2～4次即可，这样在结局画面上会出现“美女追英雄”而不是“MAC追JOE”。（此法成功率为80%） 郑州 徐凯

GB 足球风云 FP 5

看到插画：在模式选择画面上选择“つづきから”这一项，再进入密码输入画面，输入4张和美的画像后按A键，其后便可看到原书中部分插画。 河北承德 刘宜

GB 幽游白书4 FP 5

进入隐藏关：开始先选择对战模式，然后选“雷禅”，同时按住B、SELECT、START、右，然后在选择斗技场时，按十字键的上，便可进入隐藏关。 河北承德 刘宜

GB 星之卡比2 FP 4

完美过关：要达到100%的完成度，必须满足：

(1)收齐所有的虹之水点过关；

(2)打倒首脑后进入奖分关，必须以“PERFECT”的成绩通过；

(3)帮助偶尔在同伴袋中出现的，名叫“CHYAO”的女孩子。

过100%后即可进入特定模式，可选择：①只与首脑决战；②只玩奖分关；③音响测试。 河北承德 刘宜

GB 第2次超级机器人大战G FP 7

最强的V2高达：在V2高达到手后，竭尽全力收集资金，资金高于186800元后，便可对其进行终级改造。把HP、EN、装甲等一切数据装配至最强阶段，V2高达便会变成“V2 ASSAVLT BUSTER”。“V2 ASSAULT BUSTER”攻击力极高，且多加一发特殊武器，

还有令光线攻击无效的防护盾。　河北承德　刘宜

GB　空想科学世界　FP 7

选关法：先在标题画面上，按住十字键的上不放，再连按 A 键 12 次以上，再选择"进入故事模式"或"PUZ 模式"。开始游戏后，先暂停，再按 SELECT 键，每按一次，关数均会变化，选好自己喜爱的关数后，再解除暂停即可在选择关开始游戏。　河北承德　刘宜

GB　魔界村外传　FP 7

选关密码：

00415745－00525321	01988623－02706212	03767423－02707566
00441601－00525314	02063375－02706982	03782143－02707810
00769281－02622732	02063407－02706980	13604607－02839916
00743425－02622727	002054191－02706928	13615103－02840436
08935431－02623240	02063423－02707296	13604607－02840447
08961287－02623235	03767423－02707296	04109823－11096549
10573831－02689551	03784319－02707310	13932287－11228391
105996817－02689540	03758207－02707302	13942783－11229182
10573831－02689581	04095103－11096039	

成都　闫勇

FC　合卡中的游戏　FP 5

共通的加血秘技：在国内众多的组装游戏卡，特别是几合一的卡，ACT 节目有一部分节目有一个共同的加血秘技，即在游戏过程中，按上键不放，再按 START 键暂停，然后按 START 键开始游戏，这时主角已是满血。如，机械战警Ⅲ、踢王、特种部队、恶者龙剑传Ⅲ，西游记Ⅱ，脱狱Ⅱ等优秀的 ACT 节目，有了这个秘技，通关指日可待了。　山东青岛　刘锋

FC　龙珠 Z 外传　FP 4

最后一块拼图：最的一块拼图在山地岛中，进入山地岛后，选自动定位，定位到初始位置向下 38 格，向右 16 格即可，或先移到左下方的火车功房，再往下移 5 格，往右移 10 格，这块拼图的作用是给特兰克斯加能量。

修成十种必杀技：剧情模式中要对贝吉塔实行"凑牌法"才能使其练满十种必杀技。但还有两个难点：其一，贝吉塔在没有梧得任何必杀技之前，对于留给他的牌是按先后顺序使用的。但一旦梧得必杀技，则会在七张牌中选择能组成必杀技的先用，且十种必杀技有一定的优先级；其二，如果七张牌中无法组合出必杀技，则会组合出一种接近必杀技的序列（按优先级）因此，在贝吉塔初决登场时，由于只能用三张牌，故最好不要给他凑任何必杀技（"体斩斩"除外）。在以后，五名 Z 战士到齐后，贝吉塔可用四张牌，这时要想法为其凑出"爆爆蹴拳"，然后再没法凑"蹴蹴光"和"拳气"，切记按顺序！以后连凑带扯（扯书卷）即可使贝吉塔修得全部十种必杀技。

最终隐藏的超级机器生化人：关于他的登场条件和恐怖传说全是噱头，他（它）是整个剧情的一部分，对付他只要 6—10 张饺子（チャオズ）卡片即可。

上海　××萍电子游戏室专项研究员　陈晓峰

FC　棋王　FP 0

执红战胜老头：以下招法为执红时战胜老头的行棋步骤：炮二进二，炮二平五。马二进三，马二进三。炮二平八，马八进七。车一平二，车一进一。车二进六，车九平八。相七进五，车一平六。车二平三，车六进一。前炮八平七，炮五退一。炮八进五，炮五进一。炮八平五（吃掉黑炮），车六平五（吃红炮）。炮七平五，马七退五。炮五进三（吃车），象三进五（吃炮）。车九进一，马五退三。车九平二，马三进四。车三平五（吃卒），马四进三。车五平七，后马三进五。兵七进一，马五退四。车七平二，炮八进六（吃车），车二进三（吃车），炮八平六。车二退八，马三退五，车二平四（吃炮）至此玩家取胜已成定局。　四川合川　刘韦

FC　三目童子　FP 6

快速杀死最后一关的 BOSS：选用椭圆形眼弹，先碰 BOSS 一下，使自己隐身，然后与其重合并发眼弹，只需 3～4 次便可将其打败。　吉林长春　高铭

SFC　第四次超级机器人大战　FP 2

隐藏人物及隐藏剧情：①オリビー、ギヤブレー、プル和ブルツー的收编限于リアル系。第 29 话第 6 天，オリビー会在上方出现，ダバ上前说得，使她撤退；第 38 话第 5 天，オリビー、ギヤブレー在右方出现，ダバ上前，先说得オリビー，再说得ギヤブレー，过关后ギヤブレー加盟；第 40 话第 4 天，プル和プルツー在左方登场，ジードー上前说得其中一人即可（以上情节环环紧扣）。

②セシリー和ガトー的加盟：リアル系 32 话，スーパー系 33 话，开始前选第一项，让主角当クワトロ的帮手，开始后第 3 天出现选择，选第二项。……结果过关后クワトロ退出。这样，到リアル系 39 话，スーパー系 40 话第 2 天，就会有セシリー和ガトー登场，ガトー是机控，保护他直至过关也能使他加盟。

③シュウ、サフィーネ、モニカ的加盟：打完荒野の死斗这一话后，总天数在 320 天内，シュウ，サフィーネ，モニカ会加盟，共同参与星の决战。但リューネ，ヤンロン和テュツティ会退出。

④隐藏机型 EX S ガンダム、隐藏人物ロザミー和隐藏剧情《新しいか》：リアル系 32 话，让カミーユ杀死フォウ，过关后的对话中出现ロザミー，在 33 话开始前会将 S ガンダム（20 话结束后选第一项取得）强化成 ExS ガンダム，33 话开始后让カミーユ出战，第 4 天，右上方敌援军登场，ロザミー会强行出场……结果成为敌人。カミーユ上前说得使她撤退，37 话第 3 天，右方有第三派登场，ロザミー也在其中，必须将她周围的人全部消灭，カミーユ再上前说得，她才会归顺，过关后选第一项，使她加入我方作战。另外，若 33 话快速过关（右上方敌人来不及登场）则过关后的对话中得知ロザミー在机库内自爆，カミーユ被炸伤，Z ガンダム被炸坏，这样 34 话将为隐藏剧情《新しいか》。

上海　××萍电子游戏室专项研究员　陈晓峰

SFC　乱马 1/2——朱猫团的秘宝　FP 6

提高"洗脑"的成功率：在与关底大头目对战前，保证珊璞斗气全满，然后马敌大头目对战时，坚到敌头目先使用斗气绝招后，即用珊璞之洗发香膏指压拳，十有八九敌头目被"洗脑"成功这样过关极为轻松。　河北保定　马彦君

SFC　加油伍佑卫门Ⅲ　FP 7

机器人飞得更高：在第二大关的第 2、3 小关中，有些高台传送带较高，要上去得费一番周折；其实只要骑着机器人，并按 B＋右＋A，即可轻松登上，非常方便。

河北保定　马彦君

SFC　洛克人 X　FP 7

选关密码：

432558521821	435836378871
574464884718	674524562324
433266667658	574337562164
573464884716	577661565454
674524522824	133164881286

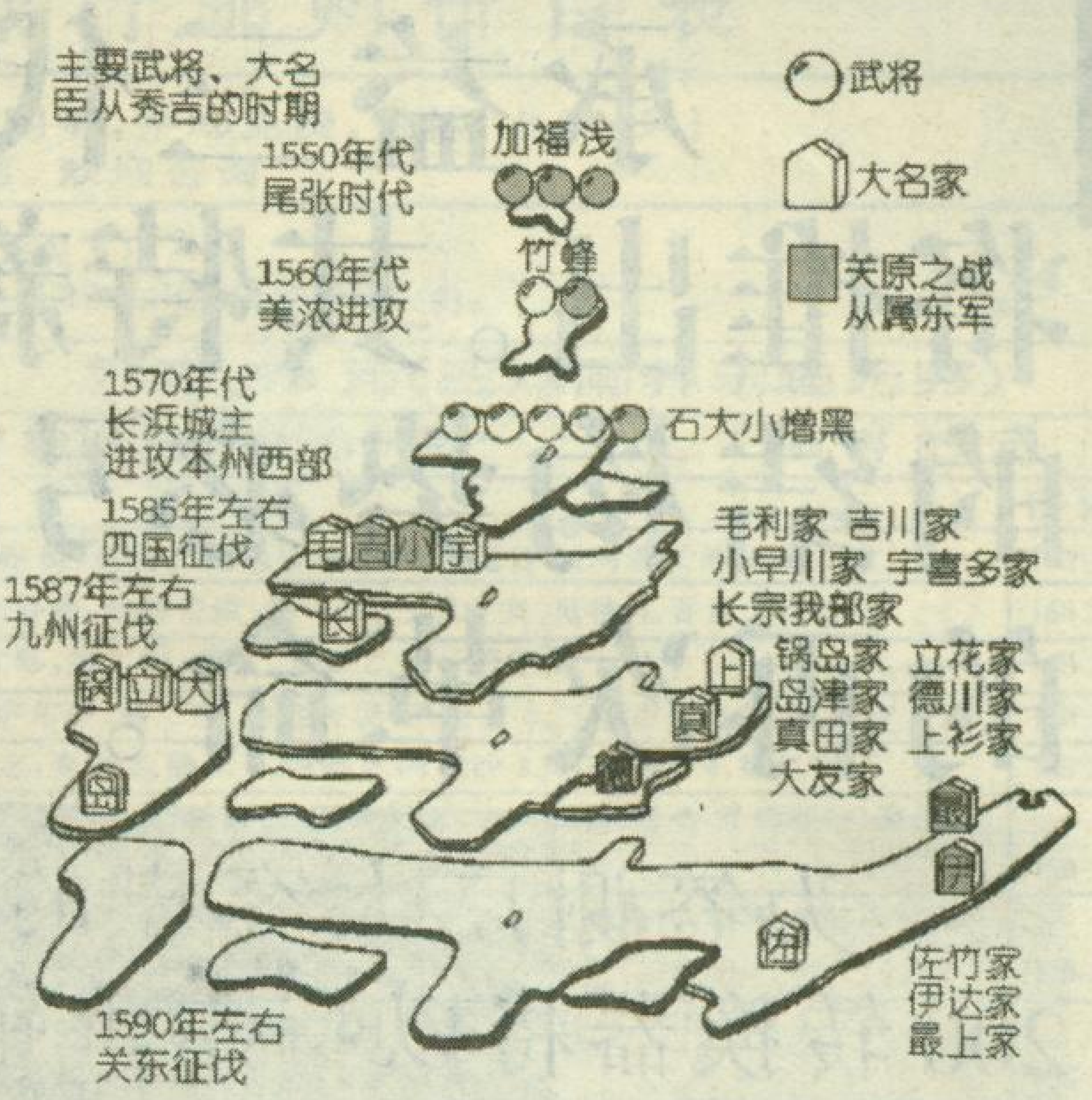
沈阳　无为

"人间五十年"之十八

"战国情势"连载——

丰臣家(二)

文/一心



蒲生氏乡(1556—1595)

称谓:鹤千代、忠三郎、侍从、左晋位权少将

居城:伊势龟山城→伊势松岛城→会津黑川城

父亲是近江日野城主蒲生贤秀。在父亲侍奉信长时,作为人质被送到织田家,在信长看到他的才能后,予以重用,并且把女儿许配给蒲生氏乡。在随信长讨伐伊势时从军。

以后几乎信长的每次重要战役他都参加了,信长死后,氏乡侍奉秀吉,在每场战役中氏乡总是以核心而存在,而他的身价也非常快地增加。1590年秀吉把蒲生氏乡移封到会津黑川城,据说是以为害怕他足以夺取天下的智谋,而把他封到离京都非常远的地方。并有人说他死时的种种症状都象是被人毒死的。





羽柴秀吉

藤堂高虎(1556—1630)

称谓:与吉、与右卫门、佐渡守、和泉守

居城:伊予松岛城→伊予今治城→伊势安浓津城

藤堂高虎是武田家臣源助虎高的儿子,一生侍奉过七位主子,浅井长政、北近江的土豪阿闭氏、矶野氏、织田信长的外甥津田信澄、以后的丰臣秀长、丰臣秀吉,最后的德川家康。

以后藤堂高虎能够位列32万石大大名的行列恐怕与他的才能以及看透形势的洞察力是分不开的。传说中的怪盗日本五卫门就是被他捉住的。

在大坂夏之阵中,藤堂与德川家直系部队井伊同样作为前锋攻击,是享有很高荣誉的。他后来在八尾同长宗我部盛亲交战。

大谷吉继(1559—1600)

称谓:纪之介、吉隆、从五位下刑部少辅、从四位下

居城:越前敦贺城

大谷吉继原先是丰臣秀吉的侍从,秀吉赐予一字,便从纪之介改为吉继。在贱岳之战中,秀吉看过他的能力以后说他是具备指挥百万大军的将才。

关原之战以前,吉继是石田三成最先要求加入的将领,虽然大谷有很严重的癞病,但是看在与三成多年的友情,还是答应了,应此在关原决战中他是乘着轿子前往的。在知道小早川叛变以后,依然奋力拼杀,最后力尽的吉继,在家臣的帮助下切腹。死时只有42岁,是真田幸村的岳父。

后藤又兵卫(1560—1615)

称谓:基次、隐岐守

居城:筑前小隈城

与母里太兵卫合称黑田家双壁,尤其在关原之战中的勇猛作战,致使声名大振。但是由于被怀疑谋反,离开了黑田家。又兵卫先后去过细川忠兴、福岛正则、池田辉政、前田利长、结城秀康,但是由于官兵卫的关系都没有被接纳。一直到1614年大坂冬之阵,进入大坂城,随后有旧臣九人前来投奔。

在大坂夏之阵中,与真田幸村、毛利胜永一起负责抵御大和方向的敌人,但是浓雾中真田、毛利两军没有及时赶到,基次率领2800的兵力与德川方的水野胜成、伊达政宗、松平忠明的28000大军对战,最后被杀。

责编/北尤

承益三代街机控制器即将推出。其特新的功能及完善的结构势必引起街机控制器的再次革命。敬请留意!

为答谢广大客户的支持，从本月开始 LSM－200 转换器将以特惠价销售。凡在本公司的各经销点一次性购买两台转换器,将赠送转换器壹台。

我公司将在第四届国际游戏机展览会上设点展示,届时敬请各同业及用户亲临参观指教(时间:97 年 11 月 21－24 日 地点:广州广交会展览馆)

强力推荐:土星枪台四合一:诺曼底双枪一,二代
基地 51
妖霸天下

索尼枪台:化解危机

承益电子有限公司:高雄市三民区华德街 79 号楼
TEL:886－7－3955066、886－7－3866433 FAX:886－7－3955077
广州展示点:广州市环市西路 130 号之二档歌艺电器行
TEL:020－86689895 86695171 01392240800
FAX:020－86695171
郑州展示点:郑州市二七区正兴街 28 号 0371－6984035
沈阳展示点:沈阳市沈河区市府大路 377 号甲 4 号一楼
西北展示点:0917－3217658 01399171061 029－7440942
贵州贵阳市:0851－5933501 漳州:0596－2188089 01396064118

汇款地址:工商行广州市克山储蓄所 户名:曾国华 帐号:5810－668－035530165

北京千里马游戏行邮购价目表

随身电子宠物蛋：只售 80 元/只（8 大功能，附说明书，平邮免费，快件 15 元/只）
大量批发 10 个起批 量多优惠 欢迎咨询

GMAE BOY 卡精品大推荐：（均可办理换卡服务，方法见下）
原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台，超薄手掌机 460 元/台，平邮 15 元/台，快件 40 元/台。

大惊喜：GB 鸡蛋仔俱乐部（养鸡物语） 只售：98 元（三鸡同养乐趣无穷）

特别推荐 日本排行榜 GB 卡之王《口袋魔鬼》（RPG） 只售 85 元

卡名	内容	价格
鸡蛋仔 11 合 1(32M)	养鸡物语，口袋魔鬼，辟邪除妖，月影村怪物，信长，金钢 2，隐忍 5，玛莉 2，阿雷沙 3，玛莉兄弟 4，第二次	198 元
勇者 10 合 1(32M)	勇者历险，领土模拟战，创世纪外传，魔界塔士外传，沙特传说，第一次，三国中文，鬼神 4，吞食，萨尔达	168 元
热血系列 10 合 1(24M)	热血（物语，足球，高校，新记录，进行曲），斩红郎，第二次，吞食，龙珠 Z，信长野望	168 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼，95 格斗王，月影村的怪物，太空 3，萨尔达，第二次，圣剑传说，洛克人 5，三国志中文版，魔法骑士 2	188 元
新经典 11 合 1(32M)	口袋魔鬼，辟邪除妖，月影村怪物，信长，萨尔达，金钢 2，隐忍 5，玛莉 2，阿雷沙 3，玛莉兄弟 4，第二次	188 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2，金牌玛莉 2，J 联盟，女神转生 2，三国志中文，信长野望，吞食天地，大决战，隐忍 5，复活邪神，魔法阵，第二次机械人大战，GB 长廊，圣剑传说	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	大金钢 2，95 格斗王，银河战士 2，第一次机械人大战，浪漫沙加 2，雷光战士 2，斗人魔镜传，鬼神降临 4，王国物语，SD 战国传 2，家庭战争，沙特传说，阿雷沙 3，圣斗士星矢，鬼神降临 1	188 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2，雷光战士，浪漫沙加 3，SD 机动战士外传，魔法骑士 2，三国志，SD 战国传 3，玛莉兄弟 3，天使之翼，篮球飞人，吞食天地，幽白 4，达菲鸭，热血物语，美少女战士，蜡笔小新 4	188 元
格斗天书全集 10 合 1(32M)	斩红郎，幽白 2，世界英雄 2，95 格斗王，街霸 2，饿狼 2，幽白 4，蜡笔小新 4，美少女，忍龟 3	178 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大，97FIFA，95 格斗王，96NBA，篮球飞人全国版，世界杯足球，11 项全能，高尔夫球，弹平，曲棍球，机车大赛，明星摔角，花式撞球，棒球，乒乓球，排球，迷你高尔夫，网球公开赛，橄榄球，躲避球	188 元
玛莉全集 16 合 1(32M)	GB 怀旧长廊，97FIFA 足球，超级玛莉 1.2.3.4，大金钢 1.2，幽白 2.3.4，木偶奇遇记，95 格斗王	188 元
超强 18 合 1	热血硬派，热血足球，冒险岛 2，双截龙，魂斗罗，忍者龙剑传，全明星篮球，忍者龟，雪山兄弟，碎石战士，兔宝宝，神龙战机，蝙蝠侠 2，泡泡龙，忍之要塞 2，麻雀四郎，米老鼠 2，琉球扑克	128 元
文卡 8 合 1	三国志中文版，吞食天地，第二次，复活邪神，隐忍传说，魔法骑士 2，信长野望，大决战	148 元
斩红郎 19 合 1	斩红郎，97FIFA，F—15 战机，子熊物语，役满麻雀	148 元
斩红郎 60 合 1(无重复 32M)	斩红郎，热血躲避球，热血足球，忍蛙，兔宝宝，咸蛋超人，龟 3，小新 4，鸡仔，沙滩排球，拳击，快杰，米老鼠，篮球，花式撞球，唐老鸭，足球，猴子，炸弹杰克，魂电单车，玛莉，史努比，乱马，小精灵，智慧方块，坦克，麻将，俄罗斯，淘金，四川省，打砖块，玛莉医生，保龄球，侵略者，矿王，网球，蛇，推石，子熊，扑克，香港，水管，石之道，雷霆战机，仓库番 2，超级坦克，上海，MIGKAIN，黑白棋，越野单车，七喜，打傻瓜，热恋四语，泡泡龙，宝石传说，城堡猪，空手道，企鹅	188 元
单卡	天使之翼 J，第二次机械人大战，吞食天地，玩具总动员，风中奇缘，96NBA，96FIFA，狮子王，阿拉丁，真实谎言，F—15 战斗机，法拉力赛车，三国志中文版	每种一律 80 元
	侍魂，95 格斗王，街霸 2，斗神传，饿狼传说 2，斩红郎无双剑	每种一律 70 元

特注：以上合卡中所登均为大容量游戏（60 合 1，除外），绝无重复，小容量（如坦克，网球，俄罗斯等等）均忽略不登，所有文卡均有记忆，敬请注意。另：GB 皮套 25 元/个，手柄 20 元/个，电源 20 元/个，放大镜 35 元/个，对打线 30 元/个，此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个。

独家推出：热血八合一：格斗传说，篮球，足球 3，新记录，排球，曲棍球，物语，躲避球。 只售 85 元
●FC 日本 J 联盟实况足球（12 支日本强队展开激烈争夺） 只售 68 元
六种任天堂超强合卡（均为大容量游戏，无重复，一律 120 元/盘），具体内容见 7 月广告。

任天堂文卡（均附中文说明书，全新电池，均可在普通八位机上运行，凡一次购卡两盘以上，赠永久性八折特惠卡，持卡即可按当月广告价八折购卡，次数不限）

特别推荐		全中文《超级大富翁》（六位搞笑人物疯狂竞逐世界首富，可双人对战）150 元					
中文游戏	RPG	最终幻想（银河时代）	130	林则徐	130	萨尔达传说（神秘金三角）	80
		重装机兵	88	魔神英雄（创世纪英雄）	130	梦幻之星 Ⅳ（外星战士）	120
		封神榜	98	三十六计	130	外星战士 Ⅱ（外星战士加强版）	130
		吞食天地 Ⅱ（即吞 Ⅲ）	98	魔域英雄传	130	三国志英杰传（吞食天地 Ⅰ）	130
	SLG	爆笑三国志	130	超魔兽大战（魔道士阴谋）	130	战国群雄	130
		争霸世纪	120	半熟英雄（龙珠英雄）	130	水浒传	120
		第二次机械人大战	110	三国 Ⅲ（中原霸者）	130	第三次机械人大战（绝代英雄）	130
		决战太平洋	130	上海大亨	120	圣火徽章（火炎之纹章外传）	130
日文		光荣水浒	79	太空战士 Ⅰ + Ⅱ . Ⅲ	120.95	圣火徽章 Ⅱ	95
		维新之岚	148	光荣三国	78	三国 Ⅱ－霸王大陆	90
		拿破仑	148	勇者斗恶龙 Ⅲ . Ⅳ	90,90	圣火徽章	78

实在的换卡方法：（需在本公司购买的卡带才可办理）

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好，连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时，交纳 20 元手续费 + 包装回邮费 + 差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡，差额不退，一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。
6. MD.FC.GB 卡种不同，不可互换，FC 动作卡不办理换卡。

（另：请玩友不要用特快专递往回寄卡；寄卡时请用专用邮箱包装，以免损坏。）

邮购地址：北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收
邮编：100043（平邮一律免费，快件每盘加 15 元，增加一盘，多加 5 元）
电话：010～68807847
郑重承诺：广告所登产品保证备有充足现货，款到当日发货，请玩友放心。
千里马玉泉店：地铁玉泉路东北口，或 337,373 路玉泉路下车。
古城店：地铁古城站西北口，日月商城内。
门市低价供应百余种世嘉，GB 卡带。

南京兴达游戏连锁店

游戏机

原装世家土星(原装手柄 .AV、电源线,可直读 IC、电池)	??元
索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线,可直读、原装碟)	??元
原装博士 7 代 + 美版(N 制) + 双手柄 + 双电源	1500 元
原装博士 7 代 + 日版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源	1700 元
博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1450 元
进口世家Ⅱ型机(双手柄,AV 线,电源、制转盒、赠卡一盘)	310 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	430 元
世家 G.G 彩色手掌机(送卡叁盘)	950 元
任天堂 G.B 手掌机 + 原装电池肆节(须购卡)	340 元
电子宠物(狗、鸡、猫、恐龙蛋)	80 元

游戏配件

土星原装手柄	100 元	万用大制转	160 元	GB 对打线	30 元
土星原装记忆卡	200 元	PS 记忆卡(原)	180 元	GB 手柄	15 元
土星 8M 记忆卡	140 元	PS 机 RGB 线	50 元	GB 充电锂电池	100 元
土星枪(组)	120 元	PS 原装手柄	150 元	PS 光枪	160 元
土星枪(原)	180 元	PS 组装手柄	80 元	土星加速卡	120 元
土星电影卡	1050 元	PS 原装制转	130 元	土星方向盘(原)	410 元
土星制转	130 元	PS 机 S 端子线	50 元	世嘉 6 健小手柄	25 元
土星 RGB 线	50 元	GB 放大镜	30 元	土星光头	450 元
土星原装大摇杆	380 元	GB 电源	20 元	PS 光驱	450 元

优质高密 1.44M 彩盘(进口),每片 1.70 元(50 片起售)。代客拷贝超任游戏每片 1 元,超任目录 5 元,承接土星、PS 改机业务,可直读碟。☆新到几百种土星、PS 新款光碟游戏,保证低价,5 张起邮。现备有详细目录,请函索或电询。电话:025-5612618(传真)。为了提高速度,请写好回信名址,贴足邮票即寄。

GB 手掌机卡带

36 合 1(95 格斗天王 灌篮高手 2 代(4M) 轰炸队 3 代 米奇老鼠等)	165 元
7 合 1(三国志 2 中文版 七龙珠 吞食天地 玛莉医生 方块等)	170 元
14 合 1(大金钢 2 第二次机械人大战 三国志中文 圣剑传说 女神转生外传Ⅱ 吞食天地 J 联盟足球 隐忍继者 魔法阵 复活邪神 信长野望)	220 元
9 合 1(大金钢 第二次机械人大战 玛莉兄弟 3 代 吞食天地 蜡笔小新等)	180 元
13 合 1(中国快打 95 格斗 激龟忍者 3 代 轰炸队Ⅳ 幸运猴子 玛莉兄弟)	165 元
8 合 1(大金钢 卡比之星 足球 复活邪种 3 魔法骑士 2 信长野望)	175 元
12 合 1 E(95 格斗天王 灌篮高手 2(4M) 轰炸队 3 代 蜡笔小新 6 代 雪人等)	165 元
25 合 1(斩红郎 95 格斗天王 灌篮高手 2 美少女战士 幽游白书 4 代 七龙珠 Z)	180 元
6 合 1(灌篮高手 2 幽游白书 4 蜡笔小新 4 超级运动员 坦克大战等)	100 元
12 合 1(斗神传 灌篮高手 2 剑勇传说 幽游白书 4 蜡笔小新 4 唐老鸭)	160 元
18 合 1(95 格斗天王 幽游白书 1、2、3、4 代 植物岛 彩云岛 疯狂机车赛等)	165 元
8 合 1(95 格斗天王 美少女战士 蜡笔小新 6 幽游白书 4 剑勇传说 轰炸等)	160 元
15 合 1(真人快打 3 狮子王 沙漠风暴 阿拉丁赛车 花式撞球 保龄球)	165 元
13 合 1(斩红郎 大金钢 3 格斗天王 95 金刚战士 2 幽游白书 4 洛克人 玛莉等)	190 元
24 合 1(快打旋风 2 七龙珠 2 美少女 2 灌篮高手 2 魂斗罗 太空战机等)	165 元
11 合 1(侍魂 3 格斗天王 95 FIFA96 灌篮高手 2 洛克人 5 狮子王)	210 元
10 合 1(侍魂 3 95 格斗天王 饿狼传说 2 快打旋风 2 英雄榜 2 幽游白书 2.4 代)	210 元
19 合 1(中国快打 95 格斗天王 玩具王国 亚特兰大奥运 轰炸队 3 蜡笔小新 4.5.6 代 金钢战士Ⅱ 美少女战士 R 唐老鸭 玛莉兄弟 玛莉医生 打砖块)	210 元
单卡:幽游白书 4 代 饿狼传说 世界英雄	75 元
三国志中文版 第二次机械人大战 灌篮高手	85 元

地址



兴达店:
南京市夫子庙瞻园路,来燕桥 2 号亭
电话:025—2248772
范女士

世家店:
南京市中央门韶山路 104——25 号(南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道)
电话:025-5612618 陈先生 徐小姐

连锁店:
南京市洪武路 94 号(中山电子城对面,金贸大厦旁)
电话:025—4407786 徐小姐

邮购部:南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉 邮编:210001 查询电话:025-5612618(传真)
批发热线:025-9048562 范先生 传真:025—2212108 BP:025 - 996 呼 9048562(中文)

注:以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制,可能会和当时售价有出入,以电询为准。

新次元

GAMEの星电玩专卖

迎国庆新品特价：

8位平面卡
16位世嘉卡 ——品种繁多，节目丰富，特价优惠大销售

主要销售：16～64位主机、8～64位软件（包括 GG、GB）品种繁多，软件丰富、快、齐全。
友情发放：VR Ⅲ 26寸大型街机广告招贴海报，一套二张，仅需25元，数量有限，售完即止。
攻略道场：供应日本进口，通信攻略杂志、资料，让您掌握电玩界第一手资料。
中古货区域：高价回收
☆8位以上旧机、旧卡　△SFC 日美版超任硬卡
□GG、GB 旧机、旧卡　※32位旧游戏软件及主机
∮3DO 主机及软件　○SNK 机皇主机及游戏软件

贴换市场：
☆GB、GG 旧机、旧卡贴换
☆16位机贴换32位主机，让您美梦成真
☆SS、PS 游戏软件以旧贴新，继续保留
☆8～16位旧卡贴换10元起
☆N64 硬卡贴换
☆另供应 N64 记忆卡。

特约服务：专聘日本专业技师，为广大玩友排忧解难，针对各种烧损、坏次世代游戏主机及各类家电改装、维修。

★黄浦连锁店 T：021—63229104 63529882
浙江中路159号（福州路口）邮编：200001
联系人：张义伦 营业时间：9:30～21:00
★建立连锁店 营业时间：9:30～20:00
上海市黄浦区河南南路510号（宁波路口）
联系人：金宇华 邮编：200021
★荣丰连锁店 电话：021—63274584
北京西路267号（近黄河路）邮编：200003
联系人：鲁薇 营业时间：9:30～18:00
★游戏专营真光连锁店 联系人：徐小姐
地址：金汤路209号（真光路口）
宜川购物中心旁 营业时间 9:30～20:30

欢迎各地玩友来电、来函、零售、邮购。
愿！GAMEの星伴你步入 NEXT LEVEL！！！

武汉

特价优惠 大酬宾

富明游戏专卖店

东瀛热销『宠物蛋』

本店专营土星、索尼等次世代机
世嘉、超任等16位机、GB、GG
任天堂等8位机、学习机、卡带、N64位机

承接光盘游戏改街机业务
各种游戏机配件一应俱全

本店即开张以来，得到了大量游戏发烧友的极力支持与厚爱，为了感谢众多玩友，特优惠大酬宾，欢迎广大游戏发烧友光临惠顾。

新游戏与日本同步发售

地址：武汉市江岸区保成路4号楼富明游戏专卖店
垂询电话：（027）2841081
邮政编码：430020



现代电子

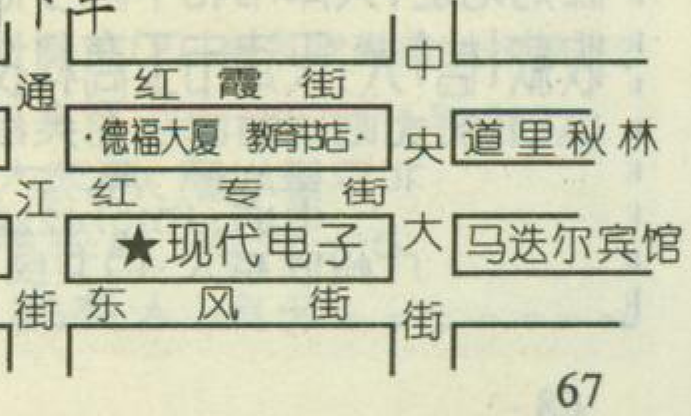
以很低的价格，很好的服务为

哈尔滨 电玩朋友开拓一个崭新的世界。

批发零售：土星（SS）、索尼（PS）、N64等
次世代主机及 GB、GG、FC 等
周边配件 特别推出：电子宠物蛋
二手市场：代换，代购，代销

承接光盘游戏改街机业务

优质价廉与优质的售后服务为我们的经营宗旨
欢迎来函索取详细资料（资料费5元）
地址：哈尔滨市道里区红专街48号，现代电子经销部
乘2、13路在红专街下车
邮编：150010
电话：0451—4686823
联系人：高毅，张戈



广告

UN 游戏快递

特别介绍： 风靡日本和港台地区的电子宠物
①养小狗②养小鸡　每只 50 元；
邮费：特快专递 30 元，普通邮件 10 元；
八位金手指解密卡 35 元。

天津 UN 管理器

天津 UN 公司，是国家科委认定的天津高科技产业园区企业。专业开发、研制、生产精密高科技产品。根据新国际电玩市场信息，利用电脑技术，公司开发生产的"天津 UN 光碟街机电脑板"，解决了老式街机交换节目成本高，节目源少的同时，利用数值原理彻底解决了目前市场上大部分街机管理器存在的弊病。她能在任何状态下精确地控制游戏的运行，实现对任何类型的格斗、动作、射击、飞机、赛车等节目的完美控制、真正达到营业性街机水准。

用过的客户认为天津 UN 是很便宜的同时又是很好的。

1)适用：土星、索尼、超任、世嘉、SNK；
2)采用：画面分析其管理控制节目，开发速度与新碟同步；
3)特点：在游戏的任何时候都允许拍机而不扣币不定板，随时加入双打，随意续币，自行设定难度、打斗时间。屏幕显示及查询营业情况。不需改光碟主机，画面特别鲜艳，标准街机配线，直接连接街机，可改枪机、赛车、飞机模拟……。
4)价格：?元(批发价)。?元(零售价)。**一流的管理水平**，为使客户用的更好，**超低廉的价格**，是为了广大客户能买得起。**承征代理商**。　**天津 UN 人愿用自己的智慧与汗水改写街机管理的新篇章。**

天津 UN 管理节目目录：
已推可管理节目有：

SS：VR 战士 2、格斗之蛇、神凰拳、少年街霸 2、水浒演武、斩红郎无双剑、96 拳皇、VR 战士对格斗之蛇、VR 战警 1、VR 战警 2、苍穹红莲队、虎胆龙威、战国风云、越南战役、曼岛电单车、梦游美国、95 世嘉拉力赛、基地 51、彩京 1945、97 足球、饿狼 4 代、真人快打 4 代、豪血寺 3 代、首领蜂、滑雪、铁甲飞龙 2 代等 68 个节目。

PS：铁拳 2 代、魂之利刃、三国无双、星际战将、超能力大战、雷电 DS、雷电风暴、首领蜂、山脊赛车 3 代、滑雪、武士之刃、天堂之门、浪客剑心 3D 街霸。

UN 可控制节目开发速度与东京番外地 VR3 代、铁拳 3 代等新节目发行同步。

GB 卡

GB 机(原装)340 元/台，邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片，20 元/两片，30 元/三片以上单卡　**口袋怪兽 80 元，鸡蛋仔俱乐部(原装) 120 元**

13 合 1(斩红郎，第二次机器人大战，吞食天地，七龙珠 Z 等)	130 元
10 合 1(斩红郎，信长野望，第二次机器人大战，吞食天地，七龙珠 Z 等)	130 元
9 合 1(第二次机器人大战，吞食天地，七龙珠 Z，信长野望等)	125 元
15 合 1(大金刚 2、95 格斗王、第 1 次机械人大战、秘宝传说 2、雷光战士 2、斗人魔镜传、S D 战国传 2、银河战士 2、鬼神降临传 4、王国物语、阿雷沙 3、家庭战争、圣斗士星矢、鬼忍降魔传、沙特传说)	160 元
10＊1(口袋怪兽、96 格斗王、月影村的怪物、太空战士 3、萨尔达传说、第二次机械人大战、圣剑传说、洛克人 5、三国中文版、魔法骑士 2	165 元
14＊1(大金刚 2、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传 Ⅱ、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等)	160 元
8＊1(大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球)	120 元
8＊1(三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3)	120 元
12＊1(三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代)	120 元
10＊1(斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2)	150 元
11＊1(斩红郎、95 格斗王、乱马 1/2 Ⅲ、蜡笔小新 Ⅳ、米老鼠 5)	95 元
11＊1(斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球)	110 元
8＊1(斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1/2、无赖战士)	120 元
19＊1(斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀)	120 元
15＊1(斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6)	120 元
18＊1(斩红郎、第一次机械人、玛莉 4、隐忍 5、超斗士激传)	120 元
9＊1(97FIFA、风中奇缘、地球虫 2、蓝精灵 2、汤姆和杰瑞)	120 元
7＊1(95 格斗王、饿狼传说、七龙珠、幽游白书 4、美少女战士)	120 元
13＊1(斗神传、七龙珠 Z、第二次机械人大战、金刚战士 2)	120 元
16＊1(95 格斗王、斗神传、魂斗罗、幽游白书 4、乱马 1/2)	120 元
5＊1(三国中文版、七龙珠 Z、斗神传、超级大金刚、玛莉欧 3)	120 元
7＊1(超级大金刚、95J 联盟、三国志、吞食天地、鬼神降临)	120 元
16＊1(三国志、95 格斗王、斗神传、双截龙 Ⅲ、魂斗罗)	120 元
12＊1(大金刚 2、隐忍 5、魔法阵、圣斗士)	120 元
12＊1(97FIFA、95 格斗王、七龙珠、美少女、小新 6 代)	120 元
14＊1(吞食天地、第一次机械人、天使之翼、幽游白书 4)	120 元
6＊1(斗神传、剑勇传说、热血高校、玛莉医生)	110 元
18＊1(三国志中文版、女神转生、魔法骑士、玛莉兄弟 2)	130 元
12＊1(亚特兰大、96FIFA、96NBA、乒乓球、排球)	130 元
15＊1(斩红郎、龙珠 2、97FIFA、仓库番 2、役满)	120 元
8＊1(龙珠 Z、美少女战士 R、龟 Ⅲ、J 联盟、李小龙)	98 元

世嘉卡

世嘉机 Ⅱ(台产、双制式)248 元/台。　世嘉机 Ⅱ(台产、双制式)380 元/套(赠三卡) 邮费 30 元/台
世嘉卡邮资 15 元/片，20 元/两片，30 元/三片以上

战斗传说(原装)	100 元	光明十字军(原装)	95 元	新创世纪(原装)	120 元
信长野望(原装)	115 元	光明系列(众神遗产)	120 元	光明系列(古代封印)	90 元
三国＋信长(双中文版)	160 元	信长野望(霸王传中文)	180 元	三国演义(中文版)	100 元
水浒传(中文版)	225 元	太空战士(中文版)	175 元	王者雄狮(中文版)	115 元
封神榜(中文版)	195 元	特殊部队 357	115 元	梦幻之星 Ⅱ	120 元
梦幻模拟战 Ⅱ	90 元	圣战风云	140 元	沙丘魔堡 Ⅱ	60 元
模拟公园	90 元	三国＋欧陆战线	120 元	大富翁(中文)	140 元
A 列车	115 元	MIG－29	65 元	EX 战机	110 元
斩夜叉＋三国 Ⅲ(中文)	120 元	97NBA(记忆)	60 元	实况足球 Ⅱ	60 元
黑桃 2	120 元	复仇者	60 元	大航海 2	90 元
97FIFA(记忆)	60 元	VR 赛车(原装)	120 元	飚车王 Ⅲ 代	70 元
台球 Ⅱ	60 元	影武者	60 元	幻影战区	65 元
音速 V	75 元	时空战警	65 元	时空杀手	98 元
时空英雄	65 元	蚯蚓 Ⅱ	80 元	向量人 Ⅱ	90 元

主机部分

SS 机	1580 元	邮费 50 元
PS 机	1850 元	邮费 50 元
SS 枪(原装)	255 元	邮费 30 元
SS－VCD 卡(原装)	1050 元	邮费 30 元
PS 手柄(原装)	105 元	邮费 15 元
SS 方向盘(原装)	380 元	邮费 50 元

邮购地址：天津市和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)　邮编：300020
收款(信)人：天津市工商科技联合开发部　电话：(022)27302546
连锁店：沈阳沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话：(024)8855596
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　BP：1278138249　1278138248
电话：(010)62242821 联系人：张先生
广州联系人：白卫民　电话：01393066421　020－81586354(宅)

可供软件： 公司备有很新的世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种，价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

浙江义乌三颖电器商行

专业批发

64位任天堂游戏机、原装卡带。
32位土星SS机
32位索尼PS机
16位超级任天堂+博士7代+CD机+光盘节目
16位世嘉机(双制式)
世佳GG彩色手掌机
任天堂GB手掌机
8位各种家用电视游戏机

以上各类游戏机配件品种齐全,价格按市场低价随时调整,并常有新游戏节目到货,欢迎各批发商来电咨询或来函索取资料。

地址:浙江省义乌市稠州中路92号
电话:0579—5535396　9009835
邮编:322000　联系人:徐桂生

沈陽·小陸游戲專營店

批发　零售

世嘉土星、索尼PS、N64;超任SFC、世嘉MD及GB、GG手掌机。
各机种周边设备、卡带、光盘、磁盘
SS、PS软件数百款
MD、FC卡带数百种
GB、GG卡带数十种
每日均有新款软件到货,欢迎商家、玩家光临惠顾。
因截稿时间限制,价格波动不定,在此不尽详述,敬请电话查询。

地址:沈阳市铁西区南八中路78号(中国家具城西行500米601路公汽保工街站即是)
电话:024—5850632(昼夜)
传呼:(024)126—064008　联系人:陆红疆
邮编:110023

合肥

游戏之屋 电玩专营店

本店主营N64、SS、PS、SFC、MD、GB等各类高中档电子游戏机及周边软件、配件,价格特优,欢迎各地客户,玩友前来批发、零售。

☆专业批发:零售、邮购各类次世代主机及配件。
☆各类16位主机、配件及多种手掌机、卡带配件。
☆数百款SS、PS软件,请来电来函索取详细目录。
☆MD、FC、GB数百款卡带出租、交换。

由于广告周期较长,具体价格请来电来函查询为感,邮购一律特快专递,款到当日发货,邮购前请先电话联系。

地址:合肥市红星路36号(商之都东80米)火车站乘1路车黄山大厦站下。
邮编:230001
电话:(0551)2661691　联系人:杨健

南京新世界

大优惠!

☆新世界电子电器批发中心
☆新世界游戏机专营商店

世嘉Ⅱ型(双手柄+电源+送卡一合)	280元
超任一套(原装主机+博士7+双手柄+双电源)	1650元
土星机(原手柄+电源线+AV+直读)	1500元
索尼机(原手柄+电源线+AV+直读)	1700元
N64位机(原手柄+电源+附件)	1500元
土星解码器(VCD解压电影卡)	850元
博士光碟机(送五张金碟至特新节目)	1300元
任天堂手掌机(送原装电池肆节)	340元
GG彩机(送肆盒原装卡+对打线)	850元

GB卡:95格斗王60元,斩红郎65元,鸡蛋仔120元
7合1(三国中文+吞食天地)150元,幽游白书4合1 110元

本中心是专业的游戏机批发经销商,长期批发、零售次世代(土星、索尼)以及N64、超任、各式磁碟机、光碟机、方向盘、游戏枪、大摇杆、PS、SS碟等周边设备,品种齐全,大量批发,并办理邮购业务(邮资另付),欢迎来信索取(具体机种、软件)价目表,欢迎各地加盟连锁经销。

地址(1):南京中央路30号—5　地址(2):南京建康路185号—2
电话:025—3603814　电话:025—6626111转350
联系人:卫先生　联系人:谢小姐
邮购地址:南京中央路30号—5
邮编:210008　联系人:高云

广告

四川蝌蚪游戏专卖店
圣嘉 2000 电脑板四川总代理

邮购　批发　零售

品名	优价	邮费
PS 原装机(直读,原装手柄)	1680	100
SS 原装机(直读,原装手柄)	1580	100
土星、索尼 原装手柄	100	20
土星、索尼 组装手柄	55	20
土星、索尼 对打线	80	20
土星、索尼 制式转换器	95	20
土星、索尼 接街机 RGB 线	50	20
土星、索尼 接电视 RGB 线	60	20
土星、索尼 S 端子线	80	20
土星、索尼 光头(原装)	390	30
土星、索尼 两用光枪	190	30
土星 金手指书(原装 2 本)	98	20
索尼 金手指书(原装 2 本)	98	20
土星 组装记忆卡	160	20
土星 金手指记忆卡	160	20
土星 原装记忆卡	210	20
土星 加速卡	95	20
土星 原装光线枪	280	30
土星 组装光线枪	150	30
土星 大摇杆	180	30
土星 透明原装手柄	110	20
土星 必杀记忆手柄(原)	250	20
土星 方向盘	480	100

品名	优价	邮费
土星 AV 线	80	20
土星 VCD 卡(原)	1150	30
索尼 原装记忆卡	200	20
索尼 记忆卡	98	20
索尼 大容量记忆卡(208)	250	20
索尼 金手指卡(中文)	180	20
索尼 金手指卡(英文)	160	20
多向 AV 分描器	120	20
220V—110V 电源	40	15

《圣嘉系列》

SS 圣嘉 2000 电脑版(16 合 1 卡) 1100 元 邮费 30 元
PS 圣嘉 2000 电脑版 1150 元 邮费 30 元
原装土星 + 圣嘉 2000 套机(16 合 1 卡) 2680 元 邮费 120 元
原装索尼 + 圣嘉 2000 套机 2980 元 邮费 120 元
原装土星 + 圣嘉 2000 + 双枪(16 合 1 卡) 3050 元 邮费 150 元
超任美版主机 900 元 邮费 100 元
超任日版主机 900 元 邮费 100 元
博士七磁碟机 780 元 邮费 100 元

品名	优价	邮费
超任扩大块 16M/32M	280/380	20
超任光碟机(5 张金碟)	1400	100
超任双线大火牛	50	20
超任 AV 线	25	20
超任节目(30 片起邮)	35/片	20
超任磁碟	2/片	20
原装 NEC 软驱(超任用)	190	20
超任制式转换器	100	20
超任原装手柄	80	20
超任组装手柄	25	20

《二手超任》
(8、9 成新,量大,完好)

原装主机 + 16M 磁碟机 + 手柄电源 750 元 邮费 150
原装主机 + 32M 磁碟机 + 手柄电源 950 元 邮费 150

《特别推荐》

大量土星、索尼节目(欢迎邮购来函索取目录)
土星、索尼、超任街机接口(计时用) 180 元/块 邮费 20
电子宠物(狗、鸡、恐龙等) 85 元/只 邮费 15
土星、索尼、超任节目 5 元 邮费 2

地址:四川成都人民北路二段一号《蝌蚪电玩》收
电话:(028)3361193　01398035309
传真:(028)3361193　联系人:孙先生 谭先生
邮购:电脑管理,万无一失。全部快件,5 日内可到,一手货源,寻求分销商。

GAME FANS CLUB

山西太原晋林电子

批发、零售各类游戏机及游戏软件(FC、GB、GG、KG、MD、3DO、SFC、NEO-GEO、SS、PS、N64)。

代理国内外正版电脑娱乐、工具软件及游戏手柄。

日本原装世嘉土星 1650 元(全配件)

地址:太原市新建南路(27 路汽车省林所站南 50 米路西)。
邮购地址:山西省林业科学研究所
张春章(收)　邮编:030012
电话(FAX):(0351)4078613
传呼:(0351)4037788—1636
联系人:张力平
欢迎来信(3 元/份)、传真索取详尽游戏目录。

济南圣龙电子
游戏机专营店

专营土星(SS)机、索尼(PS)机,N64、世嘉机、GG 机、GB 机及各机种对应的光碟、卡带及周边配件。办理批发及邮购业务,欢迎来电垂询。

地址:济南市经四路商业街 16—2 号(经四纬十二路口向西 50 米)乘 1 路、14 路公交车至经四纬十二下车即到。
邮编:250022 联系人:陈厚卫
电话:(0531)7965397
(0531)9055657
传呼:(0531)128—0157997

四通国际贸易有限公司

STONE International Trade Co Ltd

尊敬的世嘉土星机用户：您好！

我公司现已正式取得日本世嘉公司的代理权，在中国境内合法销售世嘉主体、软件、周边设备以及其它世嘉产品，在此对您来电来函询问此事，表示衷心感谢。

我公司现在土星机主机的邮购价格为 2280 元（一台主机＋四片价格为 195 元的原版软件），主机配置为：手柄一只，AV 缆线一根，锂电池一枚，中文说明书、保修卡各一份。

我公司将于本月与日本同期发售期待度极高的对战格斗游戏《东京番外地》，该游戏为双 CD 版，销售价格为 255 元。另外，我公司与日本同期发售的极受欢迎的世嘉经典游戏—《SONIC JAM》已经开始销售，这是首次发行的中文说明原装正版游戏，价格为 198 元，欢迎您购买收藏。

地址：北京海淀大街 2 号四通大厦 507 室 电话：010—62610156 收款人：全湘琳 邮编：100080

邮购价目表

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
手柄	190 元	豪血寺一族	520 元	罗媚斗	390 元	月影摇篮	465 元
台式手柄	330 元	STAKE WINNER	390 元	97 世界杯	390 元	魔幻部队Ⅲ	390 元
记忆卡	325 元	BREAK POINT	465 元	DA.I.SV.KI	465 元	电脑天使	390 元
遥控手柄	385 元	恶神传	390 元	SKULL FANG	390 元	怪盗	465 元
电影卡	1180 元	VR COP Ⅱ	198 元	SONIC JAM	208 元	猫侦探	390 元
光线枪	340 元	KING THE SPIRIT Ⅱ	390 元	真说武士道烈传	465 元	爆烈格斗史	390 元
六分插	290 元	VR 对格斗之蛇	198 元	梦幻模拟战Ⅳ	390 元	紧张小子	538 元
方向盘	485 元	DIGITAL ANGLE	390 元	BULK SLASH	390 元	幽灵	669 元
VR 战士 2	180 元	露娜(MPEG)	498 元	SIDE POCKET Ⅲ	390 元	TERRA CRESTA	465 元
机动战舰	390 元	WILLY WOMBAT	390 元	东京番外地	255 元		
樱花大战	195 元	紫炎龙	390 元	MR BONES	390 元		
快打刑事	195 元	春风战队	390 元	古传降灵术	390 元		

以上价格均不含邮费，如您需邮购，请在汇款时附上邮费，主机一台加 100 元，附件一个加 50 元，软件每片加 15 元。另外由于新软件发售期可能有变动，请您先与我们电话联系确认后再汇款购买新软件，谢谢您的合作。

郑州地区代理商：

河南美佳实业发展有限公司科技经营部

地址：郑州市经之路 1 号付 5 号

邮编：450003

电话：(0371)5951410 联系人：葛先生

湖南地区代理商：

湖南长沙益友工业贸易有限责任公司湖南友联游戏中心

地址：湖南长沙市蔡锷北路 113 号 邮编：410005

电话：(0731)4427424

联系人：严小姐

云南地区代理商：

昆明惠财电子有限责任公司昆明强力经贸部

地址：昆明市北京路 503—504

邮编：650031

电话：(0871)3120705 联系人：何先生

西北地区代理商：西安市华诺公司

地址：西安市西四路 5 号村付 2 号

邮编：710004

电话：(029)7423276

联系人：赵小姐

以上商家，已取得我公司的正式授权，负责我公司所代理之 SEGASATURN 产品各地区市场拓展业务，希望以上各地区未取得正式授权的土星产品销售商们尽快与当地的地区代理商联系，以便早日取得合法的销售授权。

我公司代理之日本 SEGASATURN 产品保证原装进口、主机、配件均有明显防伪标记，同时主机配有中文说明书及中文保修卡，特提醒广大销费者注意。

大墙画廊

第28期

题图绘画/郑州 朱卫强



尽管有“新英雄”诞生，尽管天气已变得凉爽，尽管同学们又开学了，尽管好象一切都在向好的一面发展，但也许受上苍眷顾太久后，它的嫉妒就会悄悄降临在身旁。看着身后这轻轻绿草和成日“长相厮守”的办公室，不由有些伤感，只因我们又要离开这片土地，搬家！未必迁徙就不是好事啊，俗话说“树挪死，人挪活”吗（呸，是搬家啊，又不是 END OF WORLD，何必这样大惊小怪！）

有了新同事，确实屋里热闹了许多。年纪虽不大，但“游”龄不小的 PERFECT 奥特曼十分乐于“摆弄”计算机，整日不是排版就是用 PHOTOSHOP 在那里处理图片，还煞有介事地去辅导小天天，要不就象只小动物一样蹲在地上看别人排版，（除这二项外他的计算机应用还处于“KIDS”难度……）。那厢小天天又在叙述他的至爱《恶魔战士》的故事内容，要不就夸耀自己当年是名震×安的“彩京王”。和他 PLAY《ZERO 2》时如果你用的是元，打赢他并说出那句著名台词“You're big fool”后，他一定会选用真豪鬼，并力图给你个“最终”耻辱，即三局均以“瞬狱杀”结果你，出现三个“天”。唉，怀念某日用元老汉（小天天称之）打败真豪鬼，并三次说出那句令天师心碎的话语，（后来再也没有出现过类似情况）。

写到这里，那边的奥氏与天氏正是玩弄编辑部中取名为“古怪的家伙”的小猫，突然奥氏利用意念收到外星信号，乘着银河列车（自行车？）飞向太空……唉，真是“吃路上捡来的东西闹肚子”的变态家伙（奥氏语录第一条）。

唉，不仅在色廊中臭拽，黑白廊中也胡侃一番，自己感觉我都是病入膏肓，无药可治了。请大家继续支持画廊，下次我再也不胡说八道了。

——廊（狼主）SHADOW PHOENIX

两只笨瓜



任山崴

1975年1月10日生，自幼喜爱漫画(XYM 说这是废话?)

1996年作品“太阳之子”等参加东亚漫画展。

1996年6月在《北京卡通》上开始连载《露露》(某种饮料品牌?)；同年发表的作品还有《战争往事》。

1996年12月在《科普画王》开始连载《丛林往事》。

1997年继续连载《露露》并在《北京卡通》上发表《贝贝的故事》；在《科普画王》上连载《铸剑》。



▶《侍魂双煞》

安徽铜陵 刘仕勇

▲影丸，你为何不在“VR”的世界中好好做战士，而跑到这里来描绘侍魂了，总感觉霸王丸的面部有些三毛的味道（《三毛流浪记》中的三毛，非作家）……

▼《街霸 2》

沈阳皇姑区 陈久生



◀虽然这些Q版人物随手可得，但原稿的干净和细致让我有种舒服的感觉，以后投稿要多创意啊！



▲《侍魂外传》 浙江海宁 沈亮关

▲哇，你的笔名是"美男子"，好肉麻啊！为什么加尔福特带巴比看病，还要带上霸王丸呢？为何不和娜可露露一起去呢？



▲《拍洋画大王》 北京 陈明

▲喂，说你究竟唱没唱过《为你》这首歌（错了，错了，你是男的），看来你小时候一定与我一样都拍过洋画，还记得后来《封神演义》中出现的那些多少多少层天老祖吗？

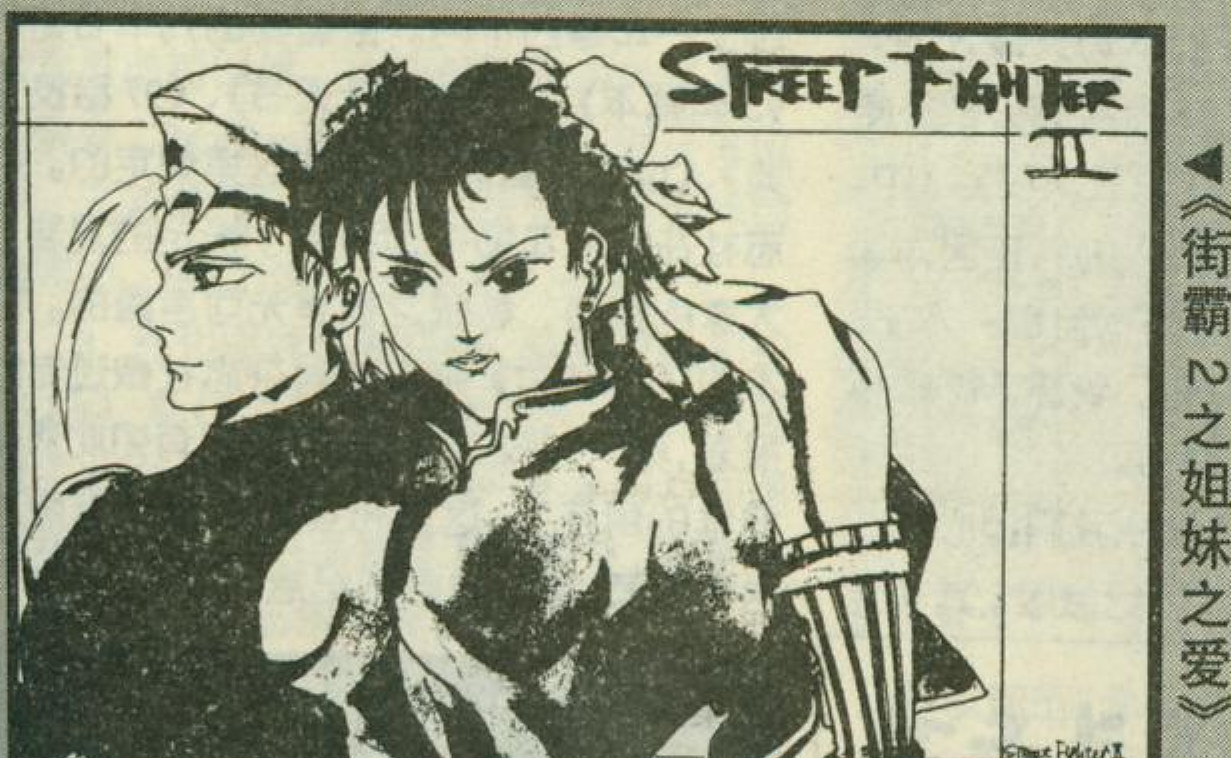


▶《侍魂—牙神幻十郎》 河北保定 单璐

◥头一天看见Q版成这样的牙神，尽管画技方面需要改进，但你能让原来很帅气的幻十郎变成了很象兔子的战士，也不得不佩服你的想象力哟。

▼《KOF'96之八神庵·无限极》 乌鲁木齐 林海





◀《街霸2之姐妹之爱》 山东济南 曾普

▲人物脸部造型有些太过份了吧，另外嘉米搭在春丽肩上的胳膊也略显突兀，不过原稿的墨色涂抹得不错，可惜在此无法表现出来。

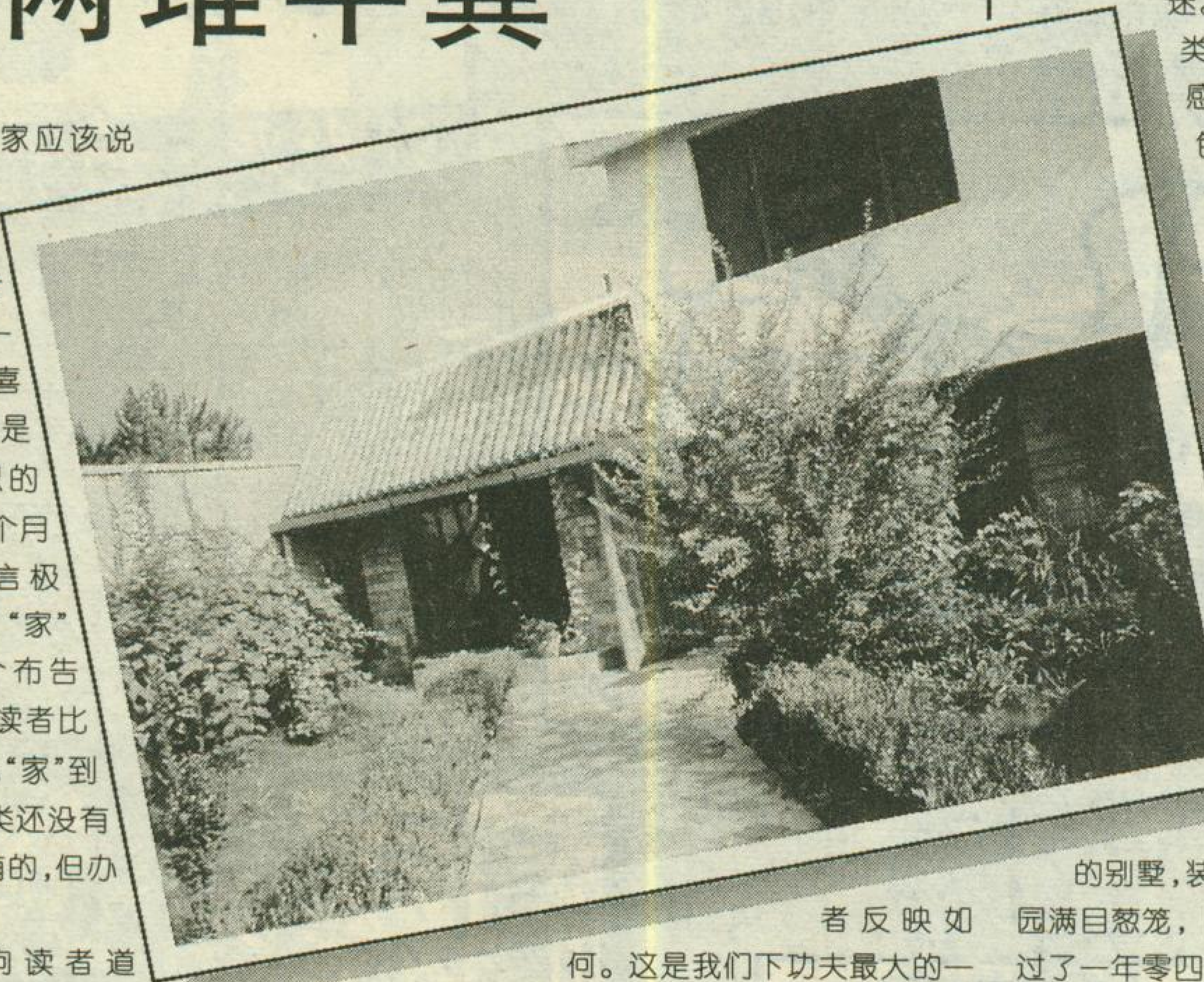
▶看日子吓了一跳，去年11月16日，到目前为止还没有多少"×格"漫画光临，这从前的来稿打个头炮吧，哈哈……（传来×神×状笑声）。

闯关族的家



谁家坟头没有两堆牛粪

闯关族的家应该说是杂志一个"古老"的栏目,做为与读者交流的窗口,一直受到读者的喜爱。"家"以前是讲一些有意思的事情,最近几个月由于读者来信极多,回信不便,"家"似乎成了一个布告栏,受到一些读者比较严厉的批评。"家"到底怎么办?无类还没有想好。决心是有的,但办法不多。



首先是向读者道歉。然后是诚恳交待。每天接到厚厚的来信,都是声讨与要债的。《97秘技宝典》何时出?寄了"铁"怎么不见响?杂志社信誉何在?《97秘技宝典》一拖再拖,连无类也觉得尾巴太长了。虽然不是有意,但实在对不起对我们期望甚高的广大玩友。

诚恳交待

(一)97秘技宝典四月份就已编好。后因名称问题,一拖再拖。已于八月二十日面向全国发行,我们尚不知读者反映如何。这是我们下功夫最大的一本书,任何单位编一本85万字的书都不是一件容易的事。大家想,光三次校对(中、英、日文)就要多少时间、人力?正因为读者对我们的期望,我们不肯苟且每一本书,至少要对得起自己的良心。我想《97秘技宝典》的价值是不容置疑的。

(二)最近一段时间最令我们担心的一本书是《96格斗天书》修订纪念版。其实至笔者结稿时纯白封面《格斗天书》马上就要上市了,可惜我们不能马上看到。担心的原因是《天书》原本印量就很大,虽有若干新点子,再加印,能否达到预期的效果,实在没有把握。好在限量印刷13000本。算是"英明"之举。

(三)《97游戏天书·世嘉专辑》终于下厂,预定9月初发行,不知本期杂志出刊时是否已与读者见面。这是蕴酿时间最长的一本书。一年以前我们就想编一本世嘉专辑,献给国内不少于100万的世嘉迷。不过资料的搜集、整理、分类实在困难,有点力不从心的感觉。这本专辑,对硬件部分包括世嘉MD的各型机及附设都做了详细的介绍,相当完备。对几百部国内见得到的世嘉游戏做了介绍和评分。印刷装帧都比较精美,在国内应是一流的吧。

●杂志社因为现址折迁被迫再次搬家。至结稿时还未确定地址,但接到这期杂志时,杂志社肯定已在新址办公。新电话无法公布了,但通信地址仍旧保留。杂志社的现址是一座二层楼的别墅,装修舒适典雅,尤其是楼前花园满目葱笼,幽雅清静。杂志社在这里度过了一年零四个月。最重要的几本书如《'95典藏本》、《'96格斗天书》、《97秘技宝典》、《世嘉专辑》等都是在这里编定的。杂志社在这一年多来也得到了长足的发展。大家的留恋,感慨之情是无可言喻的。日本的《GAMEST》杂志曾对杂志社做过专门报道,称"一条古旧的胡同里竟有如此清幽典雅的所在"。这里刊登杂志社外景照片送给读者,做为共同的纪念。



世嘉专辑预定9月初发行



已于8月20日发行



修订纪念版已于8月20日发行

增刊彩页超百面

●经上级有关部门批准,今年十月份,杂志社准备出一期增刊。近一个月来,小编们一直在忙于编这本书。这里初步透露一点消息,增刊仅彩页就有100多面,这在国内游戏书刊中还是第一本吧。黑白页还未最后定下来。另外不带任何广告!价钱嘛,不会高于25元(真的?!)至于内容,暂时先保密,请看十月份杂志。



上帝有话要说！

贵刊是我必买的游戏书刊之一，从创刊号至今，期期精读，真是"厕上极品。"我觉得贵刊无论在彩图还是文章上，就是国内一流的，一副游戏杂志业的老大相。它很贴近我们玩者的生活。贵刊总是给我一种清新，亲切的感觉。最近几期对家用机机能的解析的文章和特约撰稿人叶伟对日本游戏业界的彻底分析，令我爱不释手，百读不倦。在这儿请求能否每期都搞一些，让我们读者解解馋。以下几点我认为贵刊需要改进的，如有偏差，请谅解。1.封面和封底的彩图，很诱人，却不知为何游戏之图？能否在目录中注明，贵刊曾经也做到过，现在是否也能呢？

2.我认为现在32位主机是主流，应该渐渐增加份量。16位机在国内尚有大量的玩者，保留一定份量的攻略。对于8位机，无须再登什么攻略，因为无好软件可供写的。GB的游戏一期一文已够。

3.贵刊业界新闻快捷，游戏攻略却刊出太晚，象《E.O》、《樱大战》似乎都比市场晚了半拍。真诚的期望贵刊在攻略方面做到新、快，好。虽然那样有些难度，但是追上港台游戏杂志的必然之路。

4.贵刊能否搞个游戏发售的时间表，并向读者推荐几个优秀软件。这样的话，广大读者就可以避免盲目购买，以便贵刊的众读者不再盲目购买，为我们指引前进的方向。

5.本人认为次世代机的秘技在贵刊中实在太少，强烈要求加强这部分的内容。此外还可以刊出一些金手指的资料。

6.热切期望贵刊能刊出象去年夏天《土星夏季之光环》之类的精彩文章，这些曾令鄙人茅塞大开。我想大多数读者会与我有同感。机种不限，只要软件优秀就行。

7.希望贵刊增页，价格自然可适当上调。本人理想中的为120面，彩插24页，价格10元。最好在明年能再改成半月刊，与港台书刊相抗衡。这样也就构成了让读者更好更快地了解游戏业的新发展和总进程。

8.能否做一个栏目，介绍源自动画改编的游戏的动画背景，能让玩友能更好地溶入游戏之中，增加投入度。

9.能否再做一档栏目，名"编者云"，为众"老"编关于游戏业的看法和生活中关于游戏的琐事（手刑室手记？）

上海医科大学　陈约

建议：1.减少攻略篇幅，一般只需将操作方法与攻关要点刊出即可。至于有情节的经典外文游戏，不妨将其情节与背景详录，编成单行本发表。随刊附赠就更好了。（杂志速死法？）

2.重办《三栖人》。这个栏目对宣传游戏，增加读者对游戏的认识的作用不可估量。"游戏迷一定是漫画迷"嘛！95年那次也太夸张了，竟用半本书登《街霸》，应适可而止。在先前，此栏目便大受欢迎，相信以后定使杂志社"升级"。相比之下，大墙画廊缺了点"精品意识"。

3.增加专刊品种，不要总停留在《典藏》上，如早先说过的NINETENDO以及SEGA的传记至今音信全无，倒是别的出版社出了几本。

武汉　潘峰



鱼和熊掌不可兼得。要多还是要好？

以前的"电刑室手记"怎么停得干干净净，如果栏目刺眼，可以换个名字嘛。比如叫"搓游外传"（"搓游"在我们这儿就是玩游戏机尤其是街机的意思。）

江苏东台　龚奕

我是个高中生，也是个游戏FANS。我注意到玩友中的一个怪现象：八十年代不少人以用印有"made in u.s.A"或"made in japan"的家电为荣，现在闯关族中又以会日语为荣。的确，懂一些あ、い、か、く之类的东西对理解游戏有极大帮助，但不要小视"日语中毒症"。杂志上大量使用日文词汇，则必有人拼命学这些。我的一位同学，去年的"游戏中毒症"中他自称有20余项，至九六年十月至今又多了一项"日语中毒"，天天自学大学日语教材，满口假名乱飞，不断寻找有关日本历史、人物的书籍，专玩有大量日语对话的游戏……解决方法：中文游戏胜过鬼子做的。

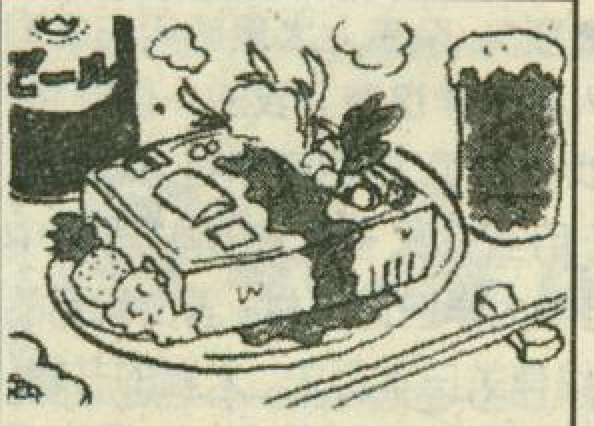
四川达川　张轶

最近市场上又有不少同类型的刊物，但你们的刊物绝对是我的首选。新闻可以抄，攻略可以改，但风格是绝对学不来的。贵刊的风格是我最欣赏的，一定要保持呀！

我是一个玩游戏很注意内涵的人，FF Ⅶ被炒得满天飞，也确实有不少大陆玩家为之废寝忘食，CG画面的确不同凡响。但如果只知道过关长经验值而快速按"○"键跳过的话，那我宁愿去玩看得懂的游戏。日本把FF Ⅶ炒得飞上了天我完全可以理解，因为那是他们的文化的产物，日本玩家可以通过"字里行间"来深刻了解设计者的人生观、世界观和价值观，通过游戏人物的对话来理解人物的性格，在游戏的分支路上做出这样或那样的选择。这才叫做玩游戏。而不懂日文的我们呢，只能猜游戏。如果不看攻略，我永远也搞不懂克鲁诺为什么会和一只大青蛙结伴而行，而至今也弄不明白为什么要进行"第四次机器人大战"？资源掠夺？为了战斗而战斗？没有动力，只能凭着兴趣一章又一章的打，爆机了，敌人失败了，又怎么样呢？除了"最终战斗统计"看得半懂，关键的结局对白全是按A键快速跳过的。这意味着什么？这意味着你只知道了游戏的表面上的一层东西。正义对邪恶，三岁小孩都懂。而真正的游戏内涵，游戏所表现的人生、世界、价值观，这些精髓部分，却一点也感觉不到。这难道不是一种悲哀吗？

湖北沙市一中　杨晶

编者按：杨晶同学的来信提出了一个深刻的或者说是触及了游戏本质的问题：我们到底玩什么？是玩游戏过程，还是玩游戏结局？是通过游戏去了解世界、回顾历史，学习文化，体悟人生，还是仅仅是过关，过关，爆机，哈！但是语言方面又存在着巨大的障碍，不少读者来信诉说不懂英文、日文的苦恼，这要求玩友们学习别国的语言，以便了解各国各民族文化的精华。同时也对我们的游戏公司，对社会提出了一个紧迫的问题：什么时候能生产出中国的优秀游戏节目，满足玩友们的需求，使我们的玩友不再是"睁眼瞎"。



海外奇谈

美国的游戏杂志没有日本多，但大大小小也有六、七种，象《GAME PRO》、《NEXT》、《GAMEFAN》等。一般在超市或书店卖，价格大都在5—6美元之间。美国佬有个毛病，不论什么东西，价格都要标个零头。比如《GAME PRO》5.99美元一本，乔丹的23号背心32.99美元一件，NBA帽子9.99美元一顶，还要乘6%的消费税，真是麻烦得很。会有人认为5.99美元是5块钱吗?但美国佬就要这么标价，不知是精还是傻。你若想看哪本杂志又不知有没有意思或合不合自己口味，可以给杂志社寄封信，说想“试看”一下它的杂志。杂志社便会寄一本当月或下月的杂志给你。你若觉得好，便可以交钱订阅。一年只收零售价的30%。如一本杂志零售5美金，全年60美金，如到杂志社订阅全年只要20美金就可以了。按说已经够优惠了。可是笔者碰到的几位国内去的游戏迷都是每月给杂志社去信要求免费试看。按说美国办公的自动化极发达，计算机随处可见。但老美却不会去登记这个人是否试看过，是否来过信，是否是个占小便宜狂，而是来者不拒，有求必应，也真是有点傻(?)。于是这些游戏迷便每月一封信便免费看游戏杂志，真是世界上最幸福的游戏迷。

（叮嘱一句：请勿给本刊寄信要求试看。）

最幸福的游戏迷

山海经

6月下旬参加美国E3展，看到一本新的美国游戏杂志“NEXT GENERATION”。说新，只是说笔者以前没有见过，其实到现在已经出到第30多期。该杂志几乎包括所有的次世代机种，包括N64、PS、SS、PC、ARC，网络游戏。它几乎不做什么游戏攻略，内容侧重于业界情报、专访、市场分析，深度报道等。文章精干短小，水份较少。特别是版面设计，独具一格。一般而言，老美游戏杂志喜欢加深色阴影的底衬，看起来黑乎乎的，使人很不舒服(老美可能习惯)。而“NEXT”版面则比较简洁明快，很适合东方人的口味，图片之精美在老美杂志中也是一等的。唯一的缺点是定价偏高，7.99美元(老美的毛病)，而一般美国游戏杂志都是5.99美元左右。不过该杂志每期都送些小礼物，(象贴纸、游戏招贴、鼠标垫等)说来也就不算贵了。





最近PC游戏市场空前活跃。本来嘛，计算机市场火爆，PC游戏自然借气成仙。半年前当前导公司代理C&C时，国内代理海外PC游戏的公司屈指可数。看看今天的PC游戏杂志上的PC GAME广告，用多如牛毛形容是太过分了，风起云涌大概比较贴切吧。代理公司由一、两家发展到十几家，代理游戏由几个发展到几十个，这当然是好事。代理公司赚一笔钱，玩家可以玩到最新最好的正版游戏。笔者写这篇小文的意思是想说代理公司赚了钱，别忘记开发、制作中国人自己的游戏软件。台湾最大的游戏软件公司智冠当初也做外国游戏代理，并赚了不少钱，但他们眼光远、志向大，代理同时马上着手开发自己的游戏。《三国演义》使智冠蜚声海内外，名利双收。台湾PC GAME能有今天的繁荣局面，可以说得益于代理和开发齐头并进，台湾经验值得我们借鉴。







鸡飞狗跳

BANDAI的情况最近几期杂志有一些介绍，跟世嘉又订婚又悔约。接着内部大整肃，弄得人心浮动，业绩自然不会太好。不料自去年始到今年忽然生出一个“宠物鸡”，在日本、欧美及东南亚大行其道，创下惊人业绩，真是东方不亮西方亮。接着又推出宠物狗，真是鸡飞狗跳，四邻不安。“宠物鸡”，香港译做“他妈哥治”，是从日语读音来的，又简称为“他妈”。“他妈”为什么风靡，笔者不好妄评，“他妈”是谁发明的呢?也是众说纷纭。有消息说是一位玩家的创意被BANDAI买下。还有说是BANDAI一位女职员一时心血来潮，灵感喷发，上书老板，老板犹豫良久，勉强上了，孰料一炮打响，财源滚滚。更离谱的说法是“他妈”为BANDAI老板太太发明。目前天天与老公闹分红，打得不亦乐乎。





前几天一位Q先生来电说，你们读者减少了2/3。小编说，我们杂志销量并没有减少，你何以知道读者少了2/3。Q先生说:“以前买杂志，我看攻略，太太和女儿看‘电刑室手记’，每次乐得前仰后合。现在杂志只有我一个人看，不是少了2/3读者吗?”小编:“……”。

GAME BAR

在 GAME BAR 中消费的是目光，得到的是游戏内涵！

生化危机(BIO HAZARD)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 A·AVG 媒体 CD—ROM



“生化危机”是土星暑期攻势中的重要一弹。由于故事情节与 PS 版无甚差异，而且 SS 版在事过一年之后才推出，对日本玩家的意义并不很大（CAPCOM 之所以将价格定在极低的 4800 日元也正是因为如此），但是它却正好赶上了国内刚刚兴起的次世代机购买热潮，因此对国内的土星销售情况和国内的玩家来说，有着举足轻重的影响。

由于牵涉到三维图形的关系，在 SS 版推出之前，业界有不少人士对土星是否能够完全移植这个 PS 的王牌节目颇有顾虑，甚至有杂志作出了“音响 100%、画面 50%”的移植度预测。但是现在看来，这一切都可以烟消云散了。因为 CAPCOM 以它的认真和执着、以不容质疑的清晰的画面效果，最终证实了土星同样是一台表现卓著的次世代主机。

基本上，画面方面除了人物轮廓略嫌粗糙以外（这是 SS 的先天不足，无以挽回），背景和 CG 回放与 PS 版是完全一样的。音响效果各有论断，本人的观点是 SS 版比较浑厚一些，PS 版则较亮丽。

作为恐怖解谜游戏，人们常常拿“生化危机”同“D 之食桌”相比较。其实，“D”并不能算作是一个真正的解谜游戏，用“盗墓者”做参照物才更贴切。从恐怖效果来说，当然是“生”更胜一筹，但迷题设计的巧妙和精致就非“盗”莫数了，“盗”爆机所需耗费的时间和体力也远非“生”可比——当然，这并不影响“生”在游戏史上的地位，作为 CAPCOM 在此类游戏领域中的问路石，“生化危机”是相当成功的，希望其 2 代也能有更出色的表现。

角色:8	原创性:10
画面:9	难度:8
音乐:8	移植度:9.5
情节:10	投入度:10
操作性:8	总体评价:8.94

——真宫寺

LAST BRONX

机种 SS 厂商 SEGA 类型 3D—FTG 媒体 CD—ROM



典型的世嘉街机移植风格！

这是笔者拿到“LAST BRONX”之的第一个感觉。世嘉在家用机上的移植品似乎永远是这样的：强调游戏性的完全移植、忽视对画面表现力的移植——尤其是一些细节方面。这里当然有机能方面的因素——而且是一个很重要的因素。

客观的说，如果要拿“LAST BRONX”同 PS 的“魂之利刃”做比较的话，“LB”在画面上是逊色较多的，但是游戏的爽快感和流畅度却有过之而无不及；如果与街机同名作品相比较的话，移植度应当算是非常高的：在街机方面，大背景同样也是二维、而且也几乎没有光源处理（街机版是可以选择是否需要光源处理的，然而一旦选择了“是”，便会有许多奇奇怪怪的情况出现，所以在街机厅很难看到具有光源处理的“LB”）。除了不及街机画面热闹之外，土星版在背景方面应该是没有什么太大的不足，人物方面也是如此，除了影子之外也算是差强人意了。

“LAST BRONX”是世嘉在“VF”欧美碰壁之后，吸收了南梦宫“铁拳”及“魂之利刃”的精髓而制作的一个刀剑对战格斗游戏。正如上文所说，该游戏在爽快感和流畅都度上是非常出色的，而且由于反映的是社会底层小人物为了生存而做的争斗，其残酷性表现得也相当突出。但是作为家用版，除了增加了一段效果不错的动画之外，世嘉却并没有安排一些特别的东西，未免使人感到有些失望。双光碟的能力并没有充分地发挥，让人有点受骗上当的感觉。

角色:8	原创性:——
画面:8	难度:8
音乐:8.5	移植度:9
情节:7	投入度:9
操作性:9	总体评价:8.31

——KEN

雷鸟Ⅴ(THUNDER FORCE Ⅴ)

机种 SS 厂商 TECHNOS 类型 STG 媒体 CD—ROM



进入次世代之后，游戏画面和效果虽然越来越出色，但是游戏的类型之路却越来越狭窄。ACT局限在对战游戏之中、STG则集中在三维或直版里，优秀的横版射击游戏，除了TAITO几年前推出的“DAIRUS”和后来彩京的“战国之刃”之外，就几乎没有什么印象了——直到这个“THUNDER FORCE Ⅴ”。

不必更多的废话了，想必凡是MD的玩家都曾经领教过TECHNOS的这个经典之作，无论是画面还是音响效果，“雷鸟”系列都可堪称当时的一绝。如今笼罩在美丽的光环之下，虽没有真如广告词所言成为“世嘉土星最强的STG之作”，但也可以算做是一个相当不错的优秀作品了。

程序的编写者在仔细研究了SS的机能之后，非常聪明地设计了二维+三维的游戏方式，这使得游戏能够凭借着土星的机能充分地展开，既不拘泥于二维的框框里，又不雷同于三维射击游戏。画面绚丽、音响出色，“雷鸟”系列独有的爽快感得以淋漓尽致地发挥。

同前几回的作品一样，“THUNDER FORCE Ⅴ”的难度也是相当高的，游戏中经常出现数十个敌人（机？）围攻主角的混乱场面，再加上巨型BOSS来捣乱，实在让人有不堪重负之感。接关则永远是少得可怜的三次，难道就没有用秘技的变通方法？……

——KEN

角色:8	原创性:8
画面:8.5	难度:9
音乐:9	移植度:——
情节:7	投入度:8
操作性:8.5	总体评价:8.25

兰古瑞萨Ⅳ(LANGRISSER Ⅳ)

机种 SS 厂商 NCS 类型 S·RPG 媒体 CD—ROM



在经历了“兰古瑞萨Ⅲ”（梦幻模拟战3）的失败之后，“Ⅳ”终于又回到以前的老路上来了。事实胜于雄辩，显然，原先系统的固有模式更容易为玩家所接受，“Ⅲ”的变革最终被证明是得不偿失。

游戏的画面和音乐非常出色，不过人物力量的平衡设计就有点过于严酷了，没有玩过这个系列的人恐怕会很容易尝到失败的滋味。以人物的判断力高低来决定行动的顺序是个独特的设计，安排在这个游戏中感觉还可以，但是否有提倡的必要还要再看几个作品才能作出结论。至于真实时间制，已经是当今的时尚了，除了能够增加游戏时的紧迫感之外，并不见得有多大胜过回合制的好处。

有的玩家对游戏中人物过小不满，觉得不够“迫力”，但是笔者却觉得另有一番韵味——至少战场的风情都可以一览无余。这个游戏的人物形象设计是笔者最为喜欢的，玩“兰古瑞萨”，有一半是为了这个。至于动画方面，总算是象点样子了，上帝开眼。

——KEN

角色:9	原创性:8
画面:8.5	难度:8
音乐:8	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:8	总体评价:8.19

超级漫画英雄(MARVEL SUPER HEROS)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 对应 扩充卡



Ms.真宫寺才评完CAPCOM的AVG，就又轮到我来点评这个ACT老铺的老货了。制作的认真，加上出色的二维机能和内存卡，土星的“超级漫画英雄”差不多可以说是完全移植了。

说“差不多”，并不是说与街机相比还有什么不足，而是CAPCOM增加了一些家用版独有的系统，所以应该说是比街机更出色才对（如果评分可以超过10的话，移植度应当是11.357）。爽快感是没有什么话说了，超必杀技的华丽也令人瞠目结舌，令“街霸ZERO”甘拜下风。

系统中最为独特的，是对战时可以通过收集宝石来得到6中不同的POWER，这种设定同类游戏中是比较少见的。是非自有公断，但是我对这个设计是不敢苟同的——也许是因为我过于传统的关系。

面对越来越强调画面感染力的二维游戏，1M的内存卡已经处于苦苦支撑的地步，“超级漫画英雄”在每个ROUND前的读盘时间已嫌略长，世嘉推出4M新卡也算是顺应潮流。希望能够看到“VAMPIRE SAVOR”等作品更完善的移植。

——KEN

角色:8	原创性:7
画面:9	难度:7
音乐:8	移植度:10
情节:——	投入度:8
操作性:9	总体评价:8.25

心跳纪念品戏剧系列 VOL.1～虹色的青春

机种 PS 厂商 KONAMI 类型 SLG 媒体 CD—ROM



平心而论，在没有“樱大战”之前，“心跳纪念品”在恋爱游戏中确实可以算作是一绝。它把处于青春萌动期的那帮少男少女们，活灵活现地展示在玩家的面前，一种青柠檬的滋味久久地回绕在心头，似甜又酸，似苦还甜，确实是非常美妙的感觉。

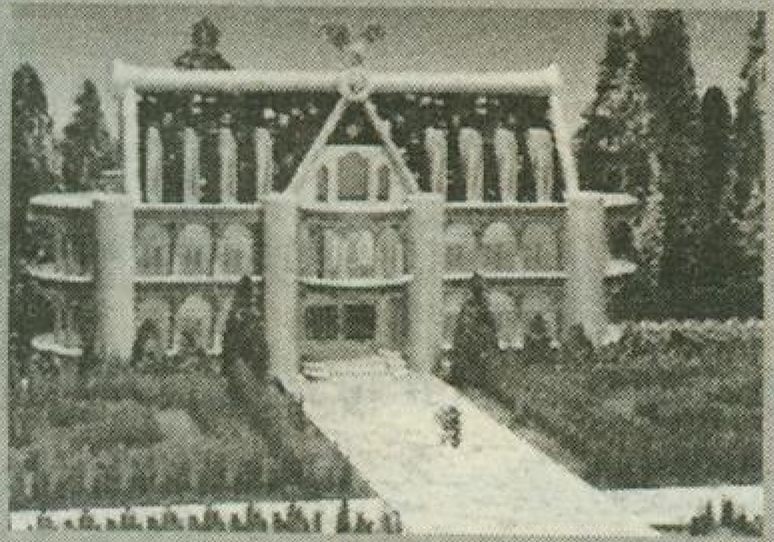
与“樱大战”不同的是，“心跳”在事件方面显得苍白而无力。“樱大战”中人物之间的感情，是在面对重大挑战和并肩作战之中建立起来的，就象一个烙印深深地刻在玩家的心里无法消去；而“心跳”中主人公所面对的，却不过是重复单调的生活，女孩子们成天为出不出去玩、是不是一起回家而烦恼，对笔者这样年龄的玩家来说，未免过于小儿科了一些。同样是纯真的爱情，樱显得丰满而真实，虹野则显得娇揉造作。在编故事的水平方面，KONAMI显露出了力不从心。

——真宫寺

角色:8	原创性:8
画面:8	难度:7
音乐:8	移植度:——
情节:7.5	投入度:7
操作性:8	总体评价:7.69

浪漫传说·开拓者(SAGA FRONTIER)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM



"开拓者"，是 PS 在这段时间里，面对 SS 的一连串进攻所做的唯一一个反应。当然这第一个反应就足够 SS 应付的了。

"开拓者"脱胎于超任版的"浪漫沙加"，体现了史克威尔进军 PS 后的一贯风格：华丽、流畅。多种多样的必杀技、特技和联合技，以及美丽绝伦的背景是其制胜的关键——毕竟是头三天就能卖掉 60 万份的软件，无论如何也不可小窥。

但是回过来想一想，"开拓者"的流行，也不过是恰逢其时，正好轮到史氏当道。其实从整体布局和情节设定来说，也不过只是中上水平之作。当然从经典 RPG 的角度来说，"开拓者"在具体设计方面还是有一些"创新"的，比如 7 份不同的故事和战斗系统等。但是这样的改革究竟是旧饭新炒还是独树一帜？对 RPG 这种模式是否有影响和推动？玩家自有公论。瑕不掩瑜，同样的，瑜也不可以掩瑕。美丽的 CG 和华丽的系统并不是游戏的本质——史氏应当在骄傲的同时保持冷静。

——SONIC

角色:8	原创性:8
画面:9	难度:7.5
音乐:9	移植度:——
情节:8	投入度:8
操作性:8	总体评价:8.19

街头霸王 EX 加强版 α(STREET FIGHTERS EX PLUS α)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 FTG 媒体 CD—ROM



CAPCOM 的 3D 时代?!自从《星域斗士》后，又一个爆炸性的宣言。但可惜的是，这番重磅炸弹却并未炸得我体无完肤。

严格说来，《街霸 EX》只能算作一个"2.5D"的作品，而非正统性 3D 对战游戏。我一向以为，3D FTG 并非人物是 3D 的，背景是 3D 的就可以称作 3D 格斗了。关键还是要看战法和对战的系统是否充分体现了 3D 空间的特点。很显然，如果把《EX》中人物的多边形换作平面的，还有谁不认为它是一个标准的 2D 对战呢？对比较 NAMCO 的《魂之利刃》而言，《EX》中有哪一招能做到再现 3D 空间呢？和有些作品一样，把《街霸 EX》硬放入 3D 之林不能不说是一个友好的欺骗。

但 CAPCOM 仍是 CAPCOM，其周密性和复杂性作为《街霸》系列的传统一样被继承了下来。相比较 SNK 的作品而言，笔者喜欢 SNK 的人物形象，却更喜欢 CAPCOM 的作品，我觉得他们的作品更能体现格斗游戏的"道"。

因此，虽然我为受骗而苦笑，却更为这个有着 3D 感觉的 2D 对战投上一票。

——上海 未留名者

角色:8	原创性:8
画面:7	难度:7
音乐:8	移植度:9
情节:——	投入度:7.5
操作性:9	总体评价:7.94

铁拳 3(TEKKEN3)

机种 ARC 厂商 NAMCO 类型 FTG 媒体 SYSTEM 12



如果说"铁拳 2"还可以同"VF2"分庭抗礼的话，那么这个"铁拳 3"就实在是令人失望之极，甚至不及"铁拳 2"的水平。

其实凭借着南梦宫的实力，完全可以在 SYSTEM 22 这样的底板上来开发这个游戏。SYSTEM 22 虽然不能同世嘉的 MODEL3 同日而语，但是同 MODEL 2 还是有得一比的。然而考虑到向 PS 移植的问题，南梦宫最终不得不忍痛割爱，最终在 SYSTEM 11 的改良板——SYSTEM 12 上推出了"TEKKEN 3"。画面效果可想而知，根本无力与"VF3"相抗衡。这只要看看 5 倍于其的"VF3"投币率，便可明白一二了。

全心投入家用游戏的开发，确实给南梦宫带来了从未有过的收益和荣耀，利用底板的完全互换性，南梦宫在 PS 上也确实以极高的水准移植了许多街机的名作，在战胜 SS 的天平上加上了一个至关重要的砝码。但是它在街机方面的失益也是显而易见的，失之东桑，收之南隅，有些事真是不太好算的。



由于事过境迁，"铁拳 3"中的许多人物都老了许多，人物造型不如以前潇洒。新的一些连击和关节技又不太容易让人掌握，加上画面没有本质的变化（笔者一开始还以为是 2 代的一个新版本呢！），在国内反应寥寥也在情理之中。

据称 PS 目前还没有正式宣布"TK3"的移植计划，也有传言说以 PS 目前的机能移植会有相当的难度(？！)，但是这个游戏会在 PS 上出现，似乎已经是不容质疑的事实了。希望南梦宫能够给玩家一个惊喜。

——KEN

角色:8	原创性:8
画面:7	难度:8
音乐:7	移植度:——
情节:——	投入度:7.5
操作性:8	总体评价:7.64

97 秘技宝典



"真的"有一套！

《秘技宝典》续集

9 大主力机种

1500 部游戏，2800 条秘技

500 部游戏，700 条偏方，600 位读者金榜题名

448 面，85 万字煌煌巨著——受用一生。

250 克超重铜版彩色封面——爱不释手

定价：18 元

秘技宝典＋'97 秘技宝典＝

中国最权威游戏实用工具书

8 月 15 日
全国发行

邮 购 信 息

★94 合订本　·每本 20.80 元

★96 下半年合订本　·每本 29 元

★97 上半年合订本　·每本 29 元

★96 格斗天书（修订纪念版）　·每本 24 元

★97 秘技宝典　·每本 19 元

★世嘉专辑　·每本 25.80 元

（以上价格均含挂号费 1 元）

★97 年 3 月（含 3 月）以后《电子游戏软件》各期杂志，每本 6.40 元。

致歉：《'94 典藏本》、《'95 典藏本》、《秘技宝典》、《'96 上半年合订本》及 97 年 2 月（含 2 月）以前各期杂志均已售完，请勿汇款。

纪念修订版

定价：23 元

使用图片 1508 幅！

格斗人物 408 名！

攻略出招 5357 招！

《'96 格斗天书》修订纪念版。封面由深兰色改为纯白色，封底及部分彩页重新制作，更具震撼力。对全书若干错误之处进行认真的修订，遗漏的出招做了补充。



限量印刷 **13000** 本

8 月 15 日全国发行



'97 上半年合订本

汇集 97 年 1—6 期杂志所有内容（广告全部删除）

16 开本 384 面，高级胶版纸平印，图片清晰度极高。

彩页 44 面，封面封底重新设计制作，进口高级铜版纸印刷，豪华典雅。

定价：28 元

购一本书免费送彩色大招贴一张。
（篮球飞人、樱大战）

邮 购 办 法

①以上各书邮购免收邮费。

②到当地邮局汇款至北京宣外大街西草厂街 39 号《电子游戏软件》发行部　邮编：100052

③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

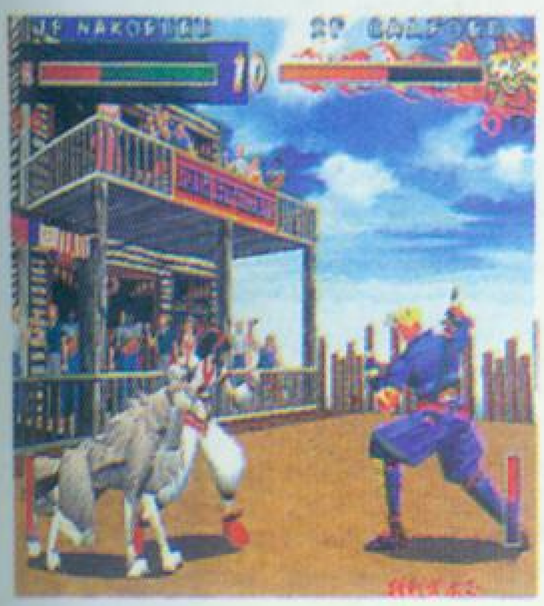
超乱舞新闻

NEO GEO SAMURAI SPIRITS ~侍魂~

侍魂 SAMURAI SPIRITS

ARC
厂商：SNK
类型：3D-FTG
媒体：HYPER N · G64

HYPER侍魂之回师3D格斗战场！！



▲看娜可露露身旁的POLYGON狼，尽管面对已经"怒"了的加尔福特也面不改色。

7月1日在大阪府举行的SNK新作ARC用GAME发表会上第一次登场的以搭载新基板"HYPER N·G64"的首个游戏"SAMURAI SPIRITS～侍魂"终于登场了。

许久前市面上3D格斗游戏风行十分，众望所归，在2D格斗领域拥有万千风靡者的《侍魂》自然要化身3D，让POLYGON武士们在世界中再展剑士风范。

可以使用的角色共有11人，除9名大家很熟悉的人物外，还加入了2位名为色、柳生磐马的人物。操作系统是8方向摇杆及4个指令键（防御、弱攻击、强攻击、移动）。还有气槽的哦，哈哈，剁剁……

—SHADOW PHOENIX



▲作为3D作品，可变的视点自然会为热血的武士们带来更沸腾的感觉。





ISSN 1006-5032

09 >

9 771006 503000

邮发代号 /82-648　统一刊号 /CN 11-3505/TP　定价：6.40 元